

Comickers

Art Style

日本漫画名家的艺术世界系列5

(日) 美术出版社 著 张 瑶 译

封面插画作者
曾田正人

世界SE大会日本2007
Michael Whelan
加藤直之
Bob Eggleton
安倍吉俊
出渊裕
捷克动画展

色彩艺术与技术创作支持

Comickers Gallery Selection
椋本夏夜
Ein

WADA ARCO
前岛重机

石田敦子
尹仁完·梁庆一
MIKAKI MIKAKO
KOTONE RANMARU
黑叶啼斗

备受好评的连载
森山由海×森奈津子
『专业的漫画编辑技巧』
『漫猴!』菅野博之
扉页作品连载·田中法

漫画技法终极向导系列

日本知名漫画家倾力打造！凝缩最流行、最实用的漫画技法！



简单基础篇



人物和画材的基础篇



描绘绝妙人物的秘诀篇



活动人物绘画技巧篇



魄力人物的表现篇



完美人物篇

日本漫画名家的艺术世界系列5
色彩艺术与技术创作支持

上架建议：漫画技法

ISBN 978-7-5381-7187-7



9 787538 171877 >

定价：38.00元

本书网址：www.lnkj.cn/uri.sh/7187



| 棍状相机 | 田中达之 |

shot.⑬ |

目录

曾田正人.....	2
石田敦子.....	7
尹仁完 梁庆一.....	11
现在开始挑战! CG&数码漫画①CG和数码漫画是什么	14
现在开始挑战! CG&数码漫画②现在问也不晚! 基础知识...	15
现在开始挑战! CG&数码漫画③先做好准备! 注意事项.....	16
现在开始挑战! CG&数码漫画④数码绘画的准备工作	17
琴音RANMARU数码漫画(黑白)的画法.....	18
WADARCO数码漫画(彩色)的画法.....	23
Mikaki Mikako	26
黑叶啼斗.....	30
数码软件介绍.....	34
KALAVINKA	37
森罗万象中的欠片	
人鱼病.....	45
微暗公主的叹息.....	53
去动漫专业学校吧.....	65
哈根的假发.....	71
棕本夏夜.....	72
Ein	74
世界SF大会 日本2007	76
安倍吉俊《垓层宫》	80
Izubuchi艺术工作室《出渊裕画集》30	82
惊艳! 捷克动画节.....	84
《棕本夏夜 Art Work》	86
COPIC画笺纸	88
“midnight animation”	88
菅野博之的漫猴 第六回.....	89
漫画编辑现场.....	97
日本插画作品集	105



2

使用「Freehand」反度，去除干扰线，设定扫描。之后在反度曲线上把数值调整到与画面匹配的数值。然后使用发布网站下载的动作修整线条，最后将事先准备好的十字工具文件拷贝粘贴。

1

先在纸上画出原稿的草稿，用钢笔描线。



扫描

先是数码作业的第一部。琴音老师从『发布动作资源的网站』下载一些素材以供使用。

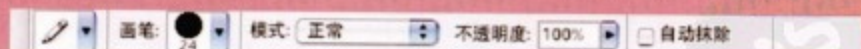


准备工作

使用轮廓画笔来描轮廓线。特点是能够用自己喜欢的粗细度描线。然后修边。

3

为了画轮廓线，先在线条格式中设定适当的粗细。再制作画横线时使用的自定义画笔。先一边目测好适当的间隔，一边在线条设定里画一条横线，然后在边缘划掉一部分，使得上下的线条变成点状。把制作点状的图层拷贝下来，贴到一个新图层里。然后按照「编辑」→「定义画笔」完成横线笔刷。



Making of Kotone Ranmaru

琴音老师的漫画画法非常正统易懂，

在细节部分非常下工夫，能够画出美丽的画面效果。

在各个步骤都可以任意参考，要注意自己不擅长的部分呦。

制作环境

- 操作系统：Windows XP
- 使用软件：Photoshop Power Tool

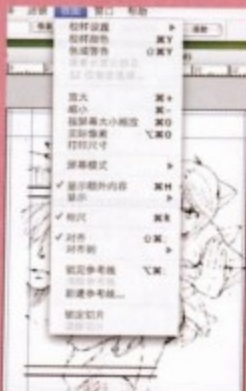
4



同样方法制作竖线的笔刷。

5

在描最靠边的线之前，在「视图」中的「对齐」处打勾。然后从内轮廓整齐地描好线。



6

用选择工具将框外的部分删去。



7

用选择线删去轮廓外侧的废线和出头部分。



9

先在别的纸上画好剑和集中线，效果音等。这些在其他作品中也可以使用，很方便。扫描后，先把剑的部分选择拷贝，然后把多余部分用橡皮擦掉。



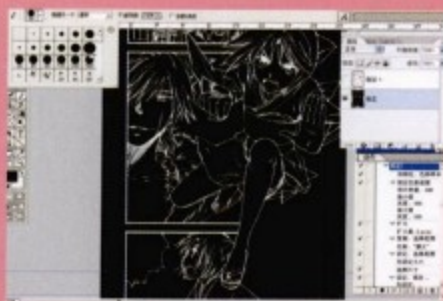
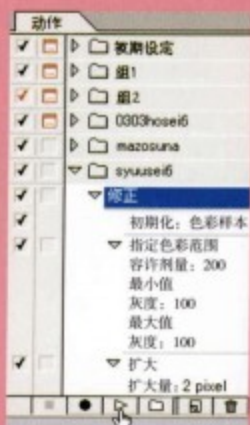
线稿

这一部分在纸上也可以完成，如果用电脑制作，可以事先做好后面将要使用的素材，在接下来的步骤里会比较方便。对于需要重复画的部分和效果，先在这一步里准备好吧！

8

使用从网站上下载的「去除废线动作」去除废线。

修正通道里的白色废线，用黑圆笔去掉。



11

所有主线完成后保存。



10

然后是速度线。创建一个新的图层，把要加速度的地方用黑色填充。使用填充工具在旁边图层的选框里打上勾就可以了。锁定那个图层（在选择框里打上勾），从之前的素材中拷贝速度线，粘贴到群组化（按住「」键点击图层的边线）图层。



13

如果在网点上想加入阴影效果，就要把新建的图层群组化，在上面处理。把浓度提高80%，然后使用钢笔工具选取范围。



12

把线稿的图层拷贝，进入乘法模式后，在图层间创建一个网点用图层，把主人公的头发涂黑。扩大画面，锁定图层调整浓度。



14

剪掉网点。把不需要的部分用钢笔工具选取然后删除。把新图层变成滤镜合成模式群组化，然后修正。



网点作业①

数码漫画最得意的部分——网点作业。习惯之后可以大幅缩减工作时间。先从基础开始贴吧！

网点作业②

在这里使用网点素材 (POWERTONE等) 贴网点。也可以使用任意的素材, 之后也可以追加。

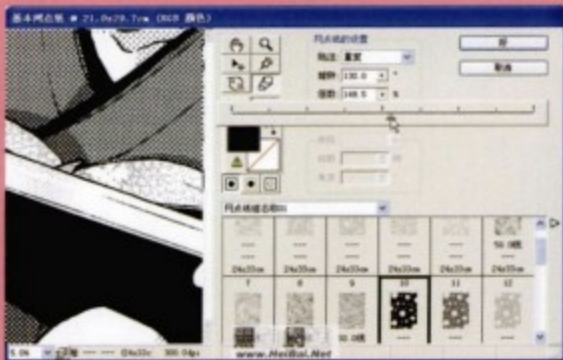
15

和速度线一样, 先把需要画的部分涂黑, 再锁定之后涂白乘法。然后读取网点素材, 选择任意的素材粘贴即可。



16

在画面快完成的时候也可以使用这种素材, 最后如果还有不足的地方再用吧!



网点③

大致给人物贴上网点后, 下面就该背景了。在背景中使用各种各样的效果, 手法, 谨慎地完成吧。

17

在需要渐变的天空处用「建立新图层」→「群组化」画好云彩。这一步的诀窍是要像完成原稿般整洁的处理。然后把图层变为滤镜合成模式修正并模糊化。



18

和速度线相同, 按照「涂黑」→「锁定」→「乘法」→「涂白」的顺序处理。



19

将之前画好的素材的集中线拷贝进画稿。



20

在上面加上白色的渐变图层即可。

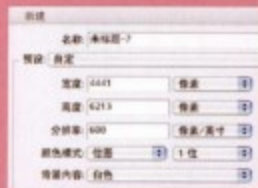
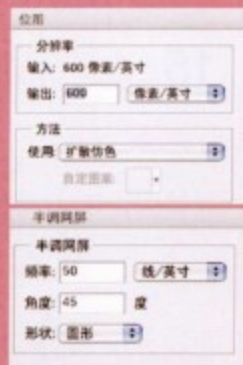


调节色阶

贴完网点后，把网点的图层合并，黑白二色化。到此为止，用灰色处理的部分就可以逐渐变成各色的网点了。

21

分别合成S线、SS线、A.S.线用的图层。先从S线开始处理。首先要将S线以外的图层全部屏蔽，然后依次选择「图像」→「模式」→「黑白(二基调)」→「网点」。把全部范围拷贝，然后返回到黑白(二基调)之前。



效果音

这里使用之前准备的素材。在纸上手绘的效果音素材也能导入。虽然是制作黑白文字，但是连续使用「放大」和「缩小」功能也可以制作带白边的文字。

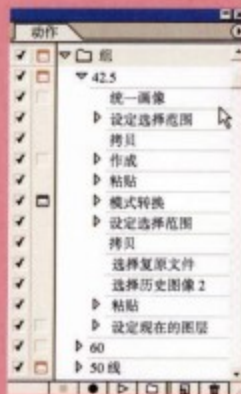
22



粘贴在原来的图像上。

23

其他线数的网点也用同样的方法处理后，将线数和网点层合并并取名为保存。



24

将素材的文字通过拷贝。



25

因为已经有了选择范围，所以只需要把范围内涂满就好。之后制作白边前要先选择之前的图层，按照「选择范围」！「放大」的顺序操作，然后涂白，放到图层下面。



完成

到这里已经基本完成了。最后要做的是稍微加工一下使画稿更完整。注意，要确认没有画漏的地方。

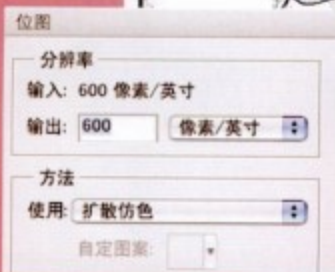
26

把轮廓线加上模糊滤镜。然后把阴影图层也用滤镜消去。



27

修正细微的部分，完成。



WADARCO

数码漫画(彩色)的画法

1979年7月28日出生于日本福岡县。插画师。曾在游戏公司供职。在《ULTRAJUMP》(集英社)、《ROBOT》(鳄鱼杂志)、《季刊S》(飞鸟新社)等刊物上发表作品。是以灵活使用各种笔触、展现独特的作品主题而闻名的人气作家。

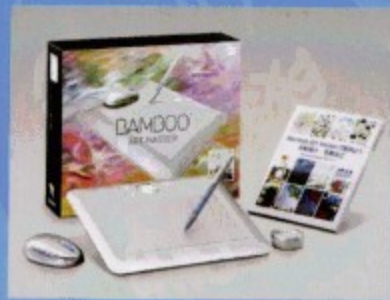


接下来介绍彩色漫画的画法。这里将以WADARCO的作品《KALAVINKA》为例。完成的作品将会在42页开始连载，也请大家能够与制作过程一起欣赏。

如果除去轮廓线、台词、效果音等漫画特有的元素，彩色漫画基本就是一个绘制CG的过程。分辨率也不需要像黑白漫画那样需要600~1200dpi，只用350dpi即可(如果打算在网页上发表可以用更低的分辨率)。

WADARCO老师使用的手法是将阴影层统一成蓝色系，描绘出晶莹透明的作品主题。和黑白漫画不同，可以使用这种表现手法。大家一起来摸索彩色漫画独有的表现手法吧。

画CG所必须的是数位板。WADARCO老师所作的线稿和草稿都是在电脑上进行的(有时也在纸上打草稿)，数位板是必需品。找到能够和纸面作业一样圆滑的笔触的工具非常重要。



Making of WADARCO

WADARCO老师的漫画画法是非常标准的CG绘制过程。简单易懂同时又带有个人的秘诀，可以画出非常美丽的画面。不仅是作为彩色漫画，也希望在CG的画法上能给大家有所参考。

草稿，线稿

这次WADARCO老师所有的绘制过程都将在电脑上完成。其中从草稿到线稿的加工都是采用图层叠加的方式进行。不习惯的新手可以把草稿线的颜色变换一下，看起来会比较舒服。

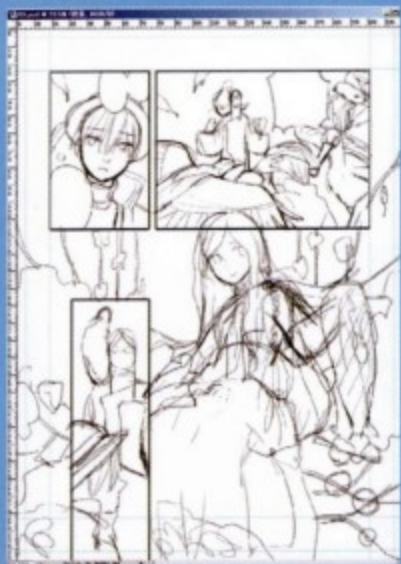
1

分镜是在纸上制作，然后扫描取有51号线的原稿纸，在上面准备草稿绘制。



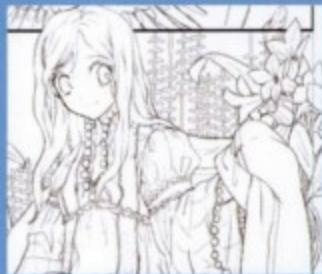
2

先用直线画出粗略的草稿，然后加上轮廓线。



3

然后以其为背景绘制线稿，把细节部分也描画完整。



4

涂上底色。把每个部分分别制作一个图层，然后涂色。之后把人物的基本颜色吸收到调色板，边决定全体的颜色边进行上色。



5

人物的颜色上好后再加背景色。不使用画笔工具而使用渐变工具加上阴影。这样就有了颜色的草稿。



彩色①

把各部分分别划分图层涂色。此时需要先把大概的整体色调定下来。另外，现在还不需画出层次感，要想涂满只需用渐变工具即可。

制作环境

- WINDOWS自配PC
- 操作系统: WINXP
- 内存: 1G
- 使用软件: PhotoshopCS2

彩色②

加入阴影，同时用画笔工具涂色。这里不是要求具体上色，而是通过粘贴工具等使画面鲜艳起来。只用这些就能构成一个完成度很高的画面。

6

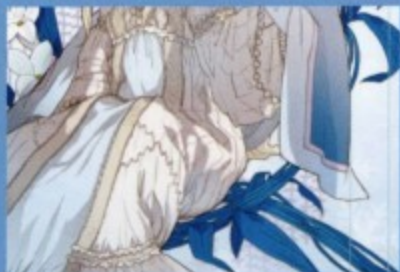
给人物加上阴影。不需要描述细部，只需要渐变工具即可。



7

面的立体感。

现在要给人物皮肤以外的部分上色了。这里也不需要描述细部，而是使用渐变工具。仔细地加入阴影，可以表现出画面的立体感。



8

贴入人物服饰的纹理。使用预先准备的素材用选择范围剪切下来贴上。



9

观察整体的阴影进行颜色的微调。这里使用空气笔刷工具进行细节的调整。



调整完成

最后要把握整体的同时调整阴影、高光等效果。台词框和效果音在最后一个图层上制作就可以了，所以先完成画面的效果吧！

10

加入白色的高光。



11

在整体加入光影。然后调整主线的颜色。



12

音。最后在最上面的图层加入台词框和效果音。



Mikaki Mikako居住在日本东京。插画家。在2000年发表处女作《第七要塞(SF)》，之后从2002年的作品《暗夜魔术师(SF的姐妹作)》起作为主力插画师的个人，活跃在桌面TRPG和轻小说、通信GAME等。主要的作品有《暗夜魔术师》系列，《第七要塞》系列(EnterBrain)，《黄昏的种子》(Softbank创意公司/原案)、《风之圣痕》TRPG系列(富士见书房)、《放学后上线》(MF文库)等。同时也在展开原创角色“USHAGI”等。

Mikaki Mikako



以TRPG插图闻名的MIKAKI MIKAKO老师，在TRPG业界被称为角色手册的游戏说明读物领域具有相当高的人气，其插画也被很多轻小说文库争相出版。当然MIKAKI MIKAKO老师也制作了许多角色手册的插图，也由此参与了富士见书房和EnterBrain、MediaWorks等出版社出版的轻小说封面和插图。

MIKAKI MIKAKO老师主要以PAINTER上色。他的插图魅力是以淡色调表现出来的可爱的女孩子们。同时在深邃的幻想系作品中也涉猎广泛。

这篇教程将以来自Softbank创意公司GAGRAPHIC的官方网站上发表的最新壁纸CG（26页）作为题材。



MIKAKI MIKAKO老师的角色也将登场！

暗夜魔法使动画版

10月起TV公映

MIKAKI MIKAKO老师担任美工的TRPG（原作：菊池TAKESHI/F.E.A.R.）动画版。作为主人公登场的《赤羽红叶》竟然是游戏中MIKAKI MIKAKO老师设计扮演的角色。FANS一定不要错过！

动画版的小说化《暗夜魔法使动画版 莲司与宝石的少女（上）》插图（著：菊池TAKESHI+伊藤和幸/F.E.A.R.，EnterBrain刊发）。在访谈和附录的四个漫画中也展示了恶搞风的插图。



出自近期作品。FAMI通文库《秘仪之刃 第三版角色手册海拉尔大陆英雄传》收录的《丁格露的魔核》插图（著：菊池TAKESHI+稻叶文明/F.E.A.R.，EnterBrain刊发/右上），GA文库《黄昏的种子 断真之记忆》封面（著：细江HIROMI/绘，原案：MIKAKI MIKAKO，Softbank创意刊发/左上），电击HP48《绝对！秘密的同居人》连载扉页插图（著：驹尾真子，MediaWorks刊发/中下），FAMI通文库《暗夜魔法使 小说星之继承者》插图（著：菊池TAKESHI+稻叶文明/F.E.A.R.，著：日高真红，EnterBrain刊发/左下）

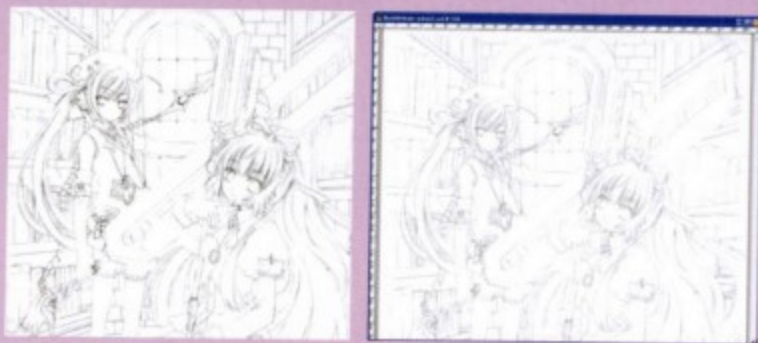
1

以原稿图书情报室的特别图书室的女孩子作为题材。草图的线条看上去很潦草，实际上在细节部分下了很多功夫。



2

以草图为基础使用100%或者50%的自动铅笔完成草稿。然后把分辨率调到300dpi，在Photoshop上去除废线修正色调，然后加深主线。



3

使用PAINTER一步步上色。不使用图层各自染色，只需要用图层将其分别开。最开始先淡淡地加入脸上的颜色和明显的阴影。手臂和腿部等露出的部分也要优先上色。



草稿和扫描

在草图的部分就要把细节考虑到，在草稿部分就要完全搞定。彻底搞定去除废线等基本工作吧。

皮肤的上色

先要涂上面部的颜色。从脸部开始逐次给肌肤加上柔和的颜色，即给与角色生命。

Making of Mikaki Mikako

『总之，要一点一点地画』的Mikaki Mikako老师。

轻松地画出可爱女孩子的生动画技，要盯紧哦！

制作环境

- 使用PC
- CPU: Pentium4 3.4GHz
- 内存: 2GB
- OS: Windows XP
- 使用软件: Photoshop 5.5 & 7.0、Painter 9



4

发色要先无视涂多了的部分，活用图层进行生动的上色。在加上阴影的同时也给服装上色，一边保持整体的色调平衡一边动笔。



5

用想象的浅色调涂满画面，然后用较浓的颜色给角色上色，慢慢把握整体的色调。



6

将涂多了的地方使用橡皮擦一点点擦去，然后把小物件和书本、阴影之类的细节描绘出来。最后保存图层，转回Photoshop，贴上背景的素材调整色调，就像是左边那个角色的帽子一样，在这里也会逐渐修正颜色，最后完成。



发色和人物·背景

用大片的上色来把握气氛是只有CG才能做到的方法。总之一口气画上去才是MIKAKI MIKAKO老师的特色。

完成

在最后要改换感觉，转而细致地修正细节部分。



黑叶啼斗

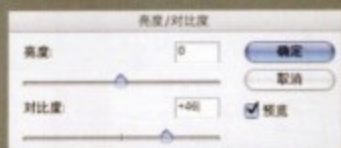
黑叶啼斗，9月19日生于日本埼玉县。新锐新人插画师，漫画家。

电脑绘制漫画的技巧



1

将导入的画面使用Photoshop的「亮度·对比度」功能调节修正。



草图→线稿的修正

扫描使用铅笔完成的草图。导入后要注意线稿的修正。

2

先大致用画笔涂色后，将涂过了的部分修正制作出整洁的色块。

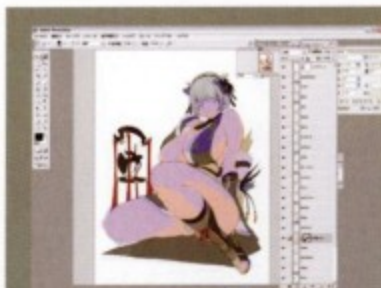


着色 底色

使用基本的颜色上底色后，利用图层遮罩和画笔工具涂色。

3

先用图层遮罩将皮肤图层拷贝后调整颜色深度。这个部分就作为阴影。之后将这个阴影图层设定成遮罩模式，涂满达到大概的阴影效果。



4

使用画笔分别上色，同时对皮肤层使用渐变效果。遮罩涂黑后变为不可见，涂白后即可见，可以使用这个功能来简单调整颜色的浓淡。图层是分开的，在之后的上色环节也会很方便。



Making of Kuroha Nact

黑叶老师的风格是通过图层遮罩和细致的笔触来将纸面和电脑的优点相结合的。在使用画笔一口气画下去和CG特有的技术上值得注目。

●制作环境

- ◎操作系统：Windows XP
- ◎使用软件：Photoshop

5

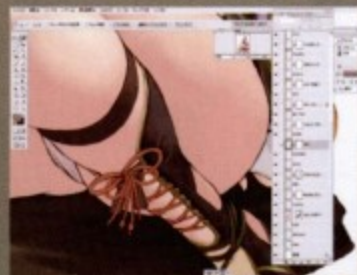
接下来使用图层遮罩，用画笔仔细上色。



7

然后叠加。

腿的部分采用的是类似长筒袜的材质。先在皮肤图层直接画出阴影和质感，之后在上面用新的图层，设定为乘法模式



6

蓝色的蝴蝶样子的饰品。最终的印象是蓝色的基调，所以需要小心把握整体画面的色彩搭配。



8

一边梳理头发的方向，一边修正。



9

然后用金、笔和手指工具上色。

鱼缸部分，对水直接上蓝色并不是很确切，所以用反光和高光来进行表现。自己先拿一个塑料瓶装上水来作为对照。



着色 全体上色——

一边将图层的乘法模式进行重叠，一边完成整体的上色。

完成 完善上色—— 加入细节部分的上色，提高整体画面质量。

10

使用画笔直接描绘细节部分。



11

给服装加上阴影使其有立体感。这里也使用画笔工具仔细作画。



12

加入使人意识到光源的阴影。这里调节乘法图层的反度模式即可。



13

衣带的细节。使用红、蓝等明亮的颜色上色后用乘法模式调节。



14

添加背景。涂满地面的颜色后加入渐变效果。



15

调整整体的色调，完成。



数码软件介绍

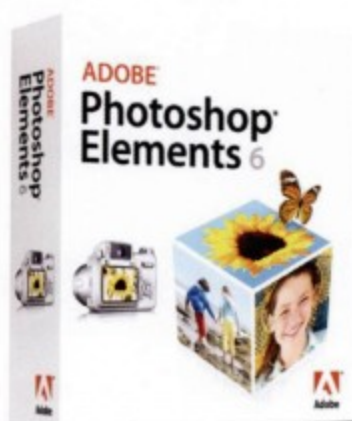
一口气介绍漫画插图制作时使用的代表软件！

关于ELEMENTS

Photoshop有被称为Elements的版本。

这个版本的价格很低，但有一部分功能被省略掉了。虽然从前一直有一种廉价版的印象，但是最近追加了特有的技能，也作为Photoshop之外的产品大受瞩目。

不管选择哪一个软件，之前先确定自己需要使用哪种功能，不需要哪种功能都是很重要的。



Photoshop Elements 6

Photoshop

CG绘画的惯例软件。原本是主要用于制作图像数据的修正和加工的软件，在制作CG和漫画时也能发挥全力，拥有全面的功能。



Photoshop CS3

Comic Studio 4.0

从草稿到线稿、阴影都可以只用这个软件完成，是为数码环境下创作漫画而制作的专用软件。可以根据不同功能选择不同类型。

最新版4.0 的新功能！

● 绘制工具

追加扭曲、沉淀、钢笔、图章等新功能。

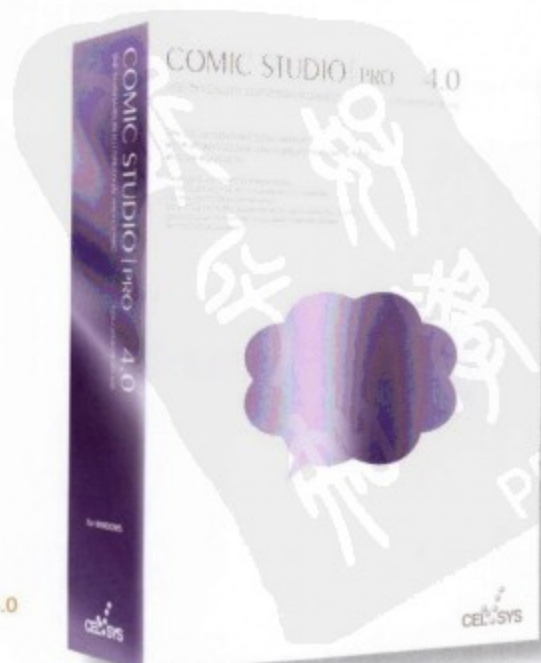
● 3D草稿功能

可以读取3D数据绘制草稿。同时也可以沿着曲面进行变形和立体变形。



● 网络服务

可以将完成的作品上传到专用服务器，同时也可以通过一体机进行印刷，或是通过网页发表，还可以使用专用浏览器。



Comic Studio 4.0

数码压力感应笔（压感笔）与数位板压感笔

在进行数码原稿绘制时，不仅需要软件更需要输入工具。虽然使用鼠标也可以制作，但是在绘制细节部分压感笔和数位板还是必需品。

这里介绍的是WACOM公司面向广大消费用户的“Bamboo”。和之前的系列相比，触摸板和热键功能正式导入，使得操作更加方便。

同时附赠《Photoshop Elements》等软件，考虑使用数码绘画的朋友可以通过这款产品一劳永逸。



Bamboo Fun（分为小号和
中号两款）

液晶压感笔

可以一边注视着画面一边在手边的压感笔上进行作画，对于初学者需要熟悉很长一段时间。这里我们向大家推荐液晶数位屏系列。在画板上能够显示出画面，可以和纸面作业一样的感觉进行绘画。



CINTIQ 12WX（新帝液晶数位屏系列）

Photoshop插件

数码产品的优势在于通过追加插件，可以使得软件追加各种技能。这里介绍的是Photoshop专用的插件《Photoshop漫画效果插件集》。除了能够简单完成速度线、集中线、闪光效果等，通常需要耗费工夫的工作以外，也可以自己制作特殊效果。

Photoshop漫画效果插件集

Corel Painter X

不输给Photoshop的人气CG软件。可以忠实地再现水彩、蜡笔等纸面画材是其魅力。



Corel Painter X

Comicworks

漫画创作用集合软件。收录的各种网点也是值得高兴的部分。分别有两个对应不同分辨率的版本。



Comicworks

能想到的
只要是您



我听
说这里有
什么鸟

都能够买到



不好意思



欢迎光临



这里是……

KALAVINKA

前篇
WADARCO





而是那种
有纯净的声音

可以安慰人
心的鸟。



我想要
的可不是这
种大鸟啊！

唔哇



这鸟是送给
妹妹的。

送给那位即将离
开人间的、对我来说
最重要的妹妹……



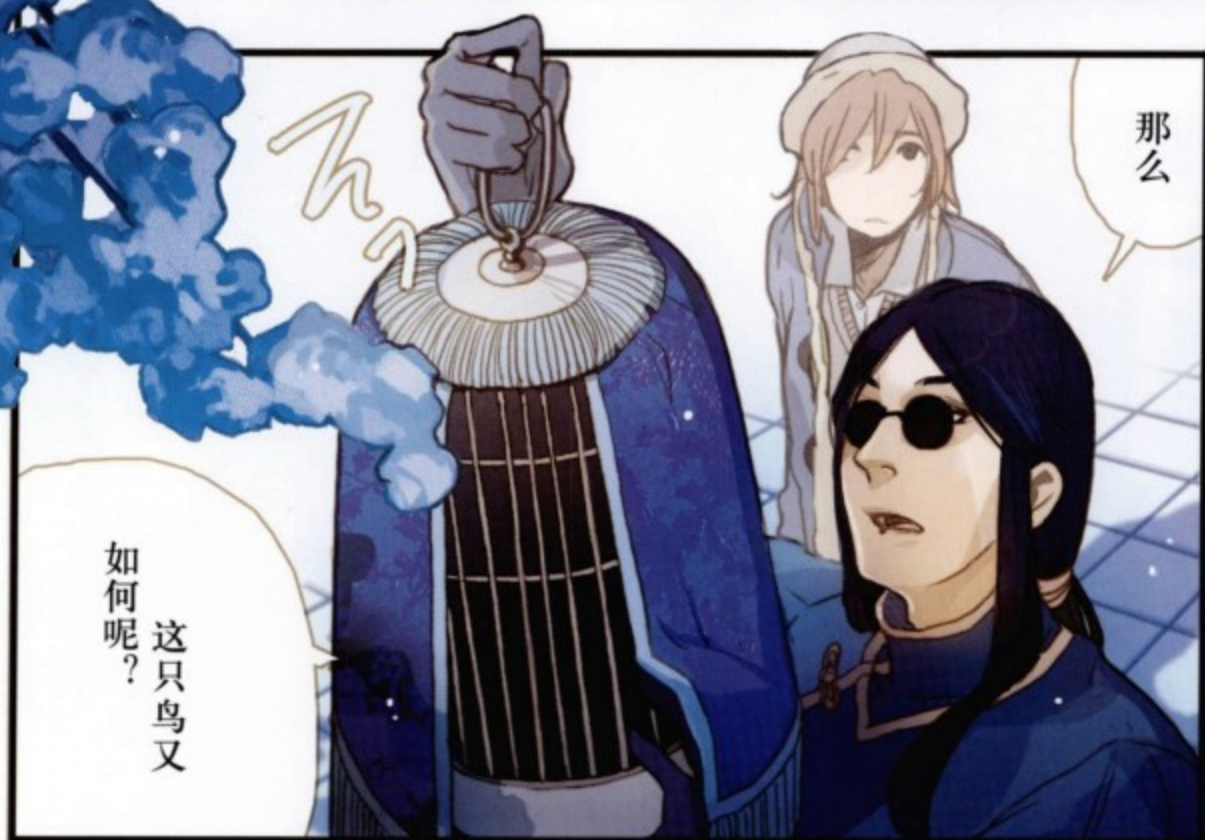
我只是
想看妹妹高
兴的样子

如果您
愿意的话



那位不
久于人世的
妹妹需要
有所慰藉？

……不是



那么

这只鸟又
如何呢？



这些够吗？

不要开玩笑
了

剩下的钱
就不用付了

当它第一
声鸣叫之后
就请送回来



在雏鸟的时候
既不会鸣叫，又不
会飞翔，应该比较
适合您吧！

随着它
长大慢慢
学会的

来说
对于雏鸟

这是
不需要的

礼物！
给你的

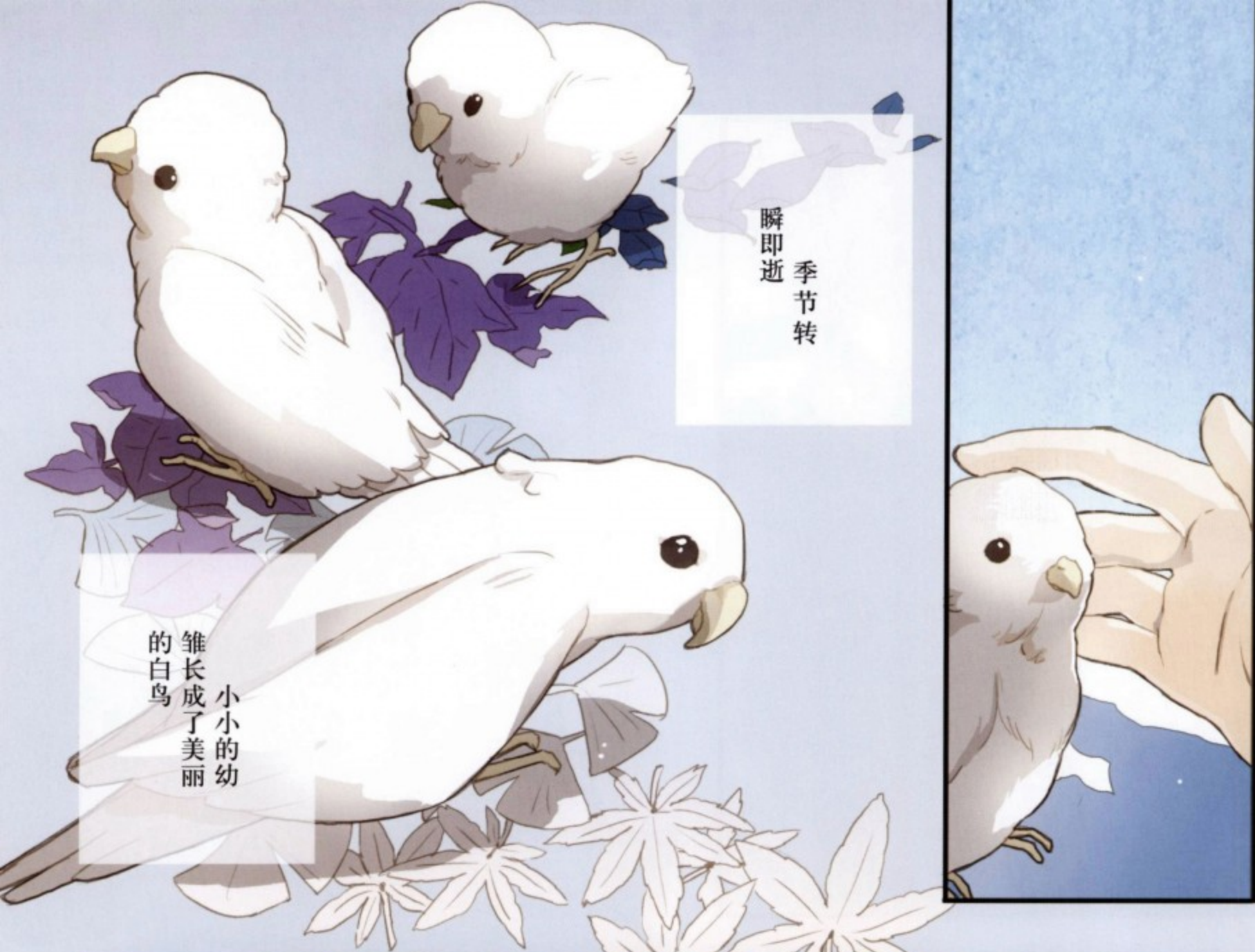
贝丝

好啦好啦

看看

哥哥？
怎么了







我死后

你一定要把这只
小鸟放飞到天空



好

我不能告
诉她小鸟必须
要还回去



明明有翅膀确
要受困在鸟笼中

真可怜啊



嗯

那我们一
言为定

COMICS的技法书·书籍



《日本漫画名家的艺术世界1: 最新漫画色彩使用技巧》

定价: 38.00元

介绍了漫画技法中最新的色彩使用技巧。此外,还收录了名家访谈和名家的名作鉴赏,村田莲尔、HOSHINOLILY、放电映像、大暮维人、深田和香……将近期的超人气漫画作品尽收囊中,漫画爱好者绝对不容错过。附赠4开的彩色海报。漫画画材的种类繁多,不同的画材具有不同的特性,其在漫画表现中的效果也有很大的差别。



《日本漫画名家的艺术世界2: 漫画作品主题的表现方法》

定价: 38.00元

在漫画、动画和插画世界中,无论何种类型的作品,创作之初都必须确定作品的主题。《日本漫画名家的艺术世界2:漫画作品主题的表现方法》从画面表现和故事表现两个方面,详细介绍了作品主题的表现方法。此外,还收录了名家访谈和名家的名作鉴赏,OKAMA、KAIEDA HIROSHI、放电映像、前岛重机、高屋未央、HIROKI MAFUYU、山田秀树、AKIRA、田中达之的插画连载、菅野博之的漫画第三回以及日本插画作品大赛获奖作品等,将最新的超人气漫画作品尽收囊中,漫画爱好者绝对不容错过。《日本漫画名家的艺术世界2:漫画作品主题的表现方法》附赠4开的彩色海报。



《日本漫画名家的艺术世界3: 漫画素描与人物表现》

定价: 38.00元

在漫画的世界中,作者最为看重的一个环节,想必就是做好一幅作品的草图设定了吧。《漫画素描与人物表现》通过各种方式的验证,以及与漫画名家的深入探讨,详细介绍了提升漫画草图设定能力的方法。《漫画素描与人物表现》延续系列丛书的一贯风格,收录了名家访谈和名家的名作鉴赏,冰栗优、USATSUKA EIJI、TAKAHASHI HIROSHI、菅野博之的漫画第四回,以及日本插画作品大赛获奖作品等,将最新的超人气漫画作品尽收囊中,漫画爱好者绝对不容错过。《漫画素描与人物表现》附赠4开的彩色海报。



《日本漫画名家的艺术世界4: 如何成为职业画手》

定价: 38.00元

成为一名职业漫画家,是所有正在学习漫画的同学和漫画爱好者的梦想。如何才能成为一名职业漫画家呢?《如何成为职业画手》不仅详细介绍了成为一名职业画家所必需的各方面因素,还有漫画名家亲口讲述的从业经历。此外,还收录了内藤泰弘、村田莲尔、广江礼威、井上雄彦、robot、高屋未央、前岛重机等著名职业画家的优秀作品,并通过这些漫画不同的特点,介绍了名家成为一名职业画家的历程。如果你想成为一名职业漫画家,这《如何成为职业画手》你一定要看看哦!

本系列丛书介绍了绘制漫画的各种最新技法。第一部主要介绍最新的色彩运用技巧;第二部从四个方面介绍漫画作品主题的表现方法;第三部为读者解答什么是素描,怎样提高素描技法与人物的表现技法;第四部介绍了成为一名专业漫画家的必备技能与要素。

本系列丛书的第1部至第4部已经由辽宁科学技术出版社出版! 详细信息请登录: www.booklink.com.cn

森罗万象 中的欠片

火之章 人鱼病

人们。
碧空下的大海。白色墙壁的街市。开朗的

艾伦市自古以来就是以海上交易发家的
港湾都市。满载着世界的荣华的商船集中在港
口，从这里将特产的织物运到地平线的彼端。

十六岁生日那天，渔民
的女儿亚夏爱上了商人的女儿
娜楠。

为了爱，时间不是问
题。重要的是机会。

『啊，瞧瞧，手帕落在
那了』

娜楠向抱着鱼筐的亚夏
说着，用光滑白皙的手捡起脏
兮兮的手帕递给她。

娜楠有着如花般芬芳可爱的香味。她的黑发
直到发尖乌黑亮丽。被父母视为掌上明珠。

亚夏开始这小小的单恋。一个月后，
充满生机的艾伦市出现了异变。

渔民向统治艾伦市的老伯爵献上的，是
偶然自投渔网的新鲜的人鱼尸体。

亚夏为同龄的
美少女娜楠感到慌
张，连道歉都说
不出口。之后她后悔
了好几天。



人鱼看上去是十岁左右的少年。是有着金色的头发和通透洁白皮肤的美丽少年。

作为美食家名驰四方的艾伦伯爵，命令手下的厨师烹调人鱼肉分给客人。上半身像是禽肉，下半身像是白肉鱼，无论哪一边都是入口即化的美味。

在餐桌上摆满美酒与山珍海味和人鱼肉的料理。弹奏着异国乐器的伶人和肤色各异的舞女刺激着每个人的感官。宴会直到早晨才结束。





更为严重的是，这个症状也在和他们接触的人中间传染开来。

艾伦市的人们称这个具有传染性的疾病为人鱼病。更有传说是吃了人鱼肉的人们受到了海神的惩罚。

为世界上最美的疾病所困扰的人类，为了摆脱陆地上的不自由开始前往大海。从那时候起，他们失去了人类的心，也逐渐不明人语。

回到大海，他们就不再是病人。而是化为了人鱼这一美丽的种族。再加上他们看到人类就想把他们拖进大海去。

伯爵和他的妻子，还有两个年轻漂亮的儿子都被拖入大海变成了人鱼。

然而更多的人们将想要前往大海的病人关在屋里。被挡住前往大海之路的人鱼们像是溺在陆地中一般逐渐死去。

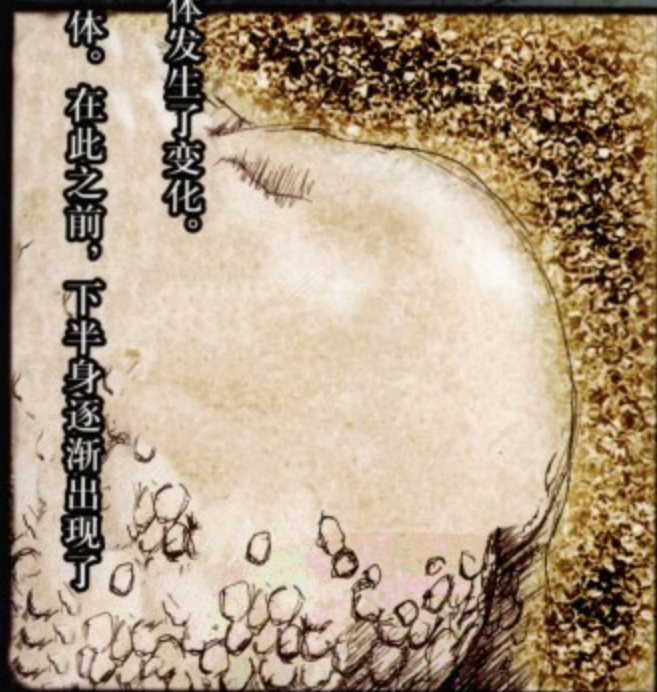
被疾病和死亡所支配的城市。

终于市民们遵从国王的旨意封锁了街道和港口，废弃了整个艾伦。



鳞片，也长出了鳍。亦就是说他们变成了人鱼。

第二天，伯爵和所有吃下人鱼肉的人们的肉体发生了变化。高烧不退的同时双腿开始发直，最后合为一体。在此之前，下半身逐渐出现了



两年后，获得国王许可的演员，将名叫辛的有自杀倾向者送到艾伦市。



患上抑郁症的辛虽然刚刚成年，但是过去曾经自杀过六次，每次都失败告终。他希望能够成为人鱼溺死在地面上。



而另一边，演员决定，如果辛能够活着回来，自己就潜入艾伦市，在海港和海岸捕捉一只人鱼回去做表演，大赚一笔。



虽然患上抑郁症却仍有强健体魄的辛，进入艾伦市后，一手拿着地图走在街上。他怀着必死的信念，无所畏惧。



辛本想着，应该到处都会有化为白骨的人鱼尸体，但却并非如此。街上空无一人，仿佛中了什么邪一般。

最后他在公共浴场听到了少女们的欢笑声。



男人』

『我是被死神讨厌的

这是辛的口头禅。



阳光透过窗户照进宽敞的浴场。两个少女在嬉戏着。一个是人类的女孩，一个是人鱼。那是没有患上人鱼病活到至今的亚夏，和化为人鱼的娜楠。


亚夏对突然的来访者辛说：

娜楠的亲人抛弃了患上人鱼病的女儿逃到了市区外。得知此事的亚夏为了帮助娜楠，拼上性命一个人留在艾伦市。

亚夏把娜楠带到公共浴场，保护她，喂养她。可能是海神的愤怒已经消散，亚夏并未患上人鱼病。

亚夏将被亲人抛弃的人鱼们搬上平板车，送回大海，亦或是埋葬起来为死者悼念。然而她并没有把娜楠送回大海。

娜楠已经听不懂人类的语言，但却还拥有人类的心。而且她似乎还爱上了亚夏。



心地善良的辛背叛了演员，告诉亚夏有人想要将娜楠作为展示品。

亚夏也明白这种生活不会长久。决定将娜楠送回大海的她静静地流下了眼泪。



亚夏把娜楠搬上平板车送到海边。辛也提出要帮忙，却被亚夏拒绝，只得慢慢跟在后面。



到达了港口，亚夏抱着娜楠跳入大海。两人在大海中嬉戏，然后注视着彼此。



此时无声胜有声。两人正如往昔注视着彼此。

突然，从远方的海浪
中闪烁起银光。那是五
条人鱼。

原来是人鱼们来迎接
娜楠了。





听从了。
辛警告了亚夏。她

『快回到陆地上！』



在波浪摇曳中，娜楠以不安的表情眺望着恋人。

人鱼们朝娜楠微笑着，用人鱼的语言邀她回去。即便如此，她的眼中仍然只有亚夏。



到。
亚夏转过身去快步跑开了。脸颊上的泪珠没有被恋人看

之后从港口回来的辛，告诉亚夏，娜楠已经被伙伴们保护着消失在大海中。

『那就好』

亚夏像个孩子般哭泣起来。



对于辛来说，没有患上人鱼病，是他第七次自杀的失败。

森奈津子

小说家，《多亏了西城秀树》、《背德的人偶》（早川书房）、《公主百合们的放学后》（FIELD 1）、《电脑媳妇》（德间书店）等多部著作。最新作是《舞动的高中》（德间书店）

森山由海

装帧绘画家，2000年以藤原YOUKO名义作为装帧绘画家出道，2004年不顾周围反对改名“森山由海”，2007年将YOUKO品牌复活，现在以藤原YOUKO和森山由海两个名义活动中。

微暗公主的叹息

前岛重机推荐

第4话 炼华

前文提要：王子发生的异变是为了夺回贝尔塞博涅，受冥王之命而来的阿奴比夏的所为。被居住在古城中的灵体少女告知王子的危机的贝尔塞博涅，在仪式前与阿奴比夏对峙起来……

人物介绍



贝尔塞博涅：
冥界的公主。对身为死人的王子鲁一见钟情，并无视冥王的反对，与王子一起展开了令他复活的旅程。



鲁：
人界的王子。在死后，他的身体被贝尔塞博涅赋予了短暂的虚假生命，经常会为出现在眼前的幻觉而苦恼。



吉尔·德·雷公：
过去拥有“撕裂公爵”外号的吸血鬼，是协助贝尔塞博涅的术师。



切尔贝尔洛：
贝尔塞博涅的侍从，是一名女性死人。



爸爸……



(咽)

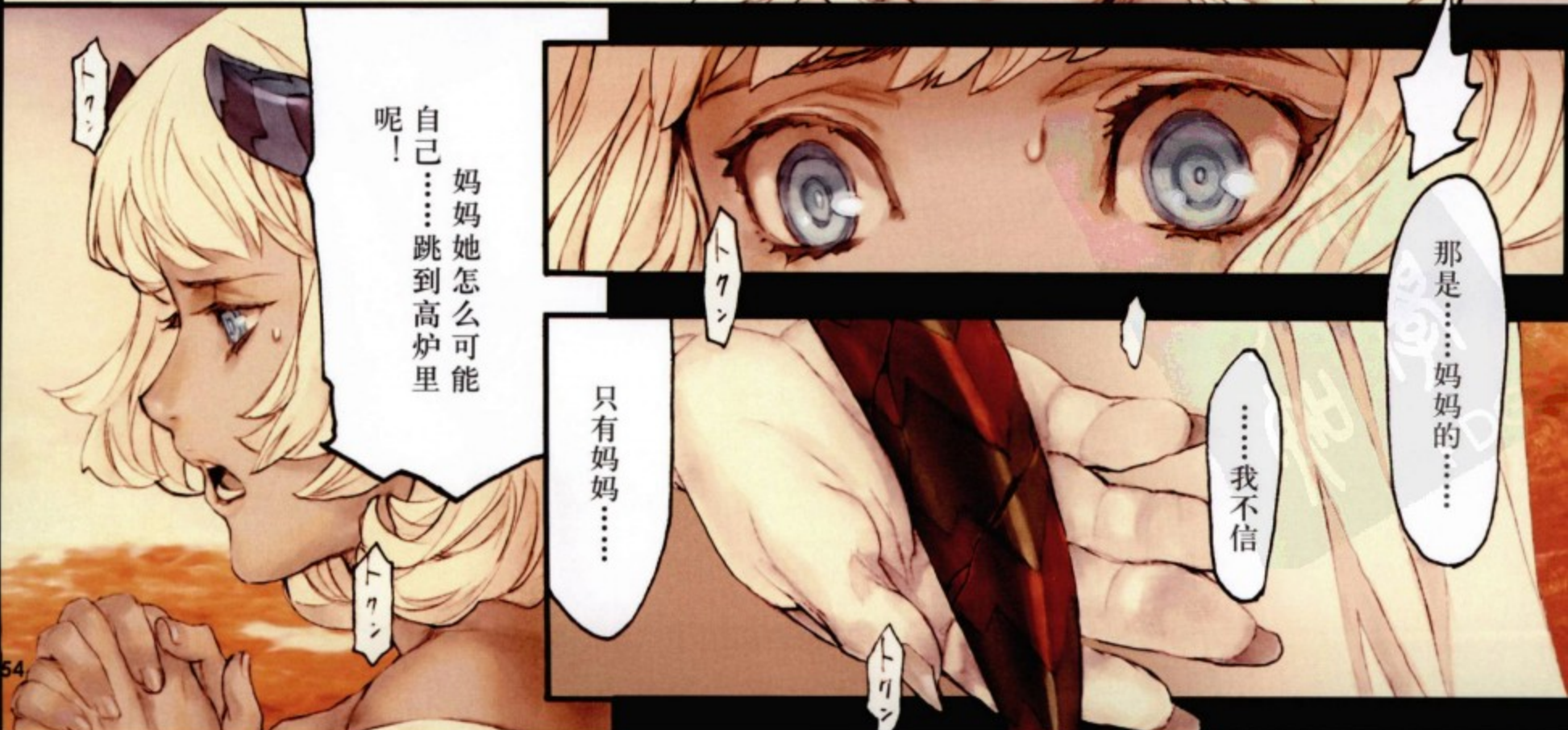


妈妈……

妈妈到底去
了哪？

难道……

贝尔塞博涅 少女时代



那是……妈妈的……

……我不信

只有妈妈……

妈妈她怎么可能
自己……跳到高炉里
呢！

トクン
トクン
トクン

是爸爸命令的吧！知道妈妈不敢反抗才……

太过分了！卑鄙！

爸爸真的爱着妈妈吗？

你错了，我是爱着你的母亲的。

比你更加深爱着。

不要碰我！

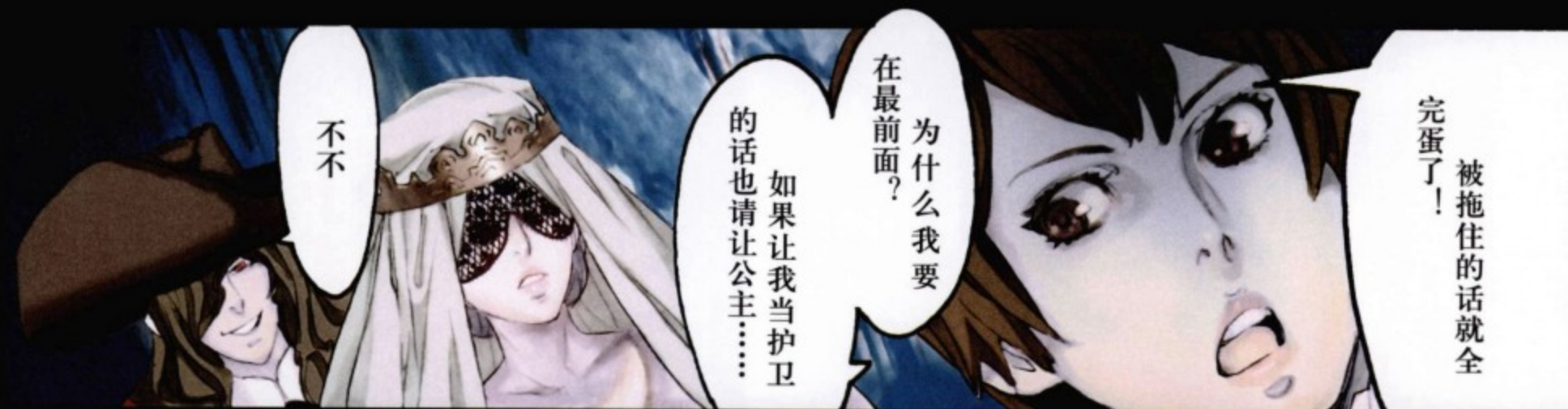
我……
刚才……被碰到了……

即便是父亲你也要化为灰烬啊！



大小姐！
小心点，

下面是妖魔
的巢穴——



被拖住的话就全
完蛋了！

为什么我要
在最前面？

如果让我当护卫
的话也请让公主……

不不



好了！
诱饵已经准备

嗯嗯~

什么？
诱饵……

不会是我吧？



你疯了吗吉尔·德·雷公！

好了趁现在
赶快过去吧！

下去吧！

啊？



你想说我不值得信任吧！



这个男人……！！



第一次听啊！

那种话可不能拿来开玩笑。



而且和她的母亲也并非毫无干系呢！



但是公主对我是彻底信赖的。这是事实。



战乱的时代——
在我还是人类的时候

哥哥……
那棵树上长满了果子呢……

金色的长发、苍蓝的双瞳、黑曜石般的肌肤和白丝之衣——据说那位大人肯定会出现在战场上。

地狱的贵妇人。

焰妃阿斯塔尔提。

将充满战场的死者之魂毫不犹豫送往地狱的使者。

本该是残酷的行为，在我眼中仿佛就是摘下苹果般地轻盈……甚至是优雅。


……那并非果实而是人类的灵魂……

被发现了！


艾文洁琳，躲起来！

身为活着的人
居然能看到我……


……真是让人怜惜！



是幸运呢还是不幸
呢……在满月之夜能够
发生这种奇迹。



至少让你也能
够死得安详。



应赴死者——

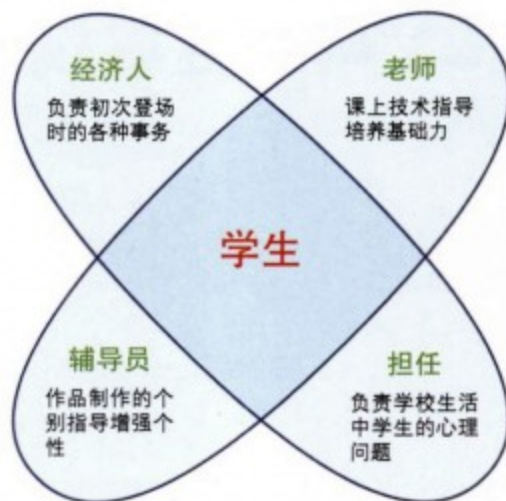
等一下

授课方式是怎样的？

漫画学科是小班授课。但并不只是“一个老师负责的学生很少”，而是一个学生有4个教职人员负责，进行细致入微的指导。

首先是“教师”，也就是我们说的老师，是在上课中直接教授漫画的技术层面内容的专业作家。然后是“担任”，对学生的生活和心理方面进行辅导的人员。之后是“经济人”，负责介绍作品投稿方向，并负责邀请各个出版社的编辑召开批评会，以及针对作品发表进行辅导工作。最后是“辅导员”，在自习室和作品制作室内进行关于作品制作的建议，就好比是学生的大哥哥和大姐姐。

这种四人体制在我们学院被称为“四位一体”。不仅是教授你成为职业漫画家所必须的技术，而且连精神层面的安慰和作品的发表也会受到学校细致入微的照顾和协助。



“四位一体”深加工

毕业后的前景怎么样？

漫画学科开设了在学院中投稿，和邀请编辑部人员对学生作品进行评价等活动。

而且自2007年以后，在漫画学科、小说学科内建立了作为事业部门的AMG出版工房，即我们所说的工作室，负责漫画和手机软件等的企划、制作等“工作”。学校还会积极录用优秀的学生和毕业生参加工作室的工作。

为了把握学生在学习过程中的优点和缺点，可能会给擅长作画却不擅长故事设计的学生安排擅长故事设计的老师。还会录用学生作为辅助人员。

现在工作室的作品《波塞东亡国》、《GRENZEN TUR》等作品，将由TOKYOPOP公司代理发行美国。手机软件也在日本市场开始推广。

通过工作室，学生真正实现了实践教育，产学结合。对于在校和毕业生来说，成为专业人士的第一步的重要机会就来自工作室。



→ 受访者吴老师的作品。和她一样在入学中得奖、发表作品的学生很多。

在AMG工作室获取创作灵感！



←左《波塞东王国》，中、右《GRENZEN TUR》在学院培养下创作的作品，也在学院的深加工下出版了！

连接职场的制作人教育

在学院漫画学科中，从最基本的素描情节设计到最新数码漫画技术，都有专业漫画教师传授。另外，课程于上午或下午集中进行，剩下的时间都由学生进行作品制作。对于经济方面有困难的学生来说采取社员制度，即住在以《蟹食堂》等有名气的社员宿舍，一边工作一边上学的制度。

来AMUSEMENT MEDIA综合学院学习，向职业漫画人努力吧！

阿佐佐谷美术专门学校

教授从流行文化到传统文化的美术课程，培养出许多在商业中学以致用进行产品设计等活跃在各领域的人才。毕业生中不乏活跃在第一线的漫画家。通过在这里的学习相信各位都能接近“作为艺术家的漫画家”这一目标。

学校也可以探寻漫画家以外的可能性？

在漫画专门学校很难找到漫画家以外的出路。但是“漫画家”会作为将来的一个选择，对这样的朋友来说，选择能学习更为广泛的技术的学校会更好。特别是对漫画所必须的“绘画”技术善加磨砺，也可以探求漫画家以外的道路。比如说，阿佐佐谷美术专门学校设计科毕业生寺田克也老师是插画师，但同时也执笔了漫画《西游奇传·大猴王》，担任了多部游戏的角色设计工作。或者像桂正和老师那样作为漫画家活跃在第一线。不管哪一位都拥有艺术家级别的高素养，绘画技术也受到好评。

另外，本校关于设计方面的招聘人数和就业率也非常高，还有为就职提供的援助机制。如果有意向往漫画以外的绘画工作发展，这一机制就会给予学生非常大的帮助。

如果对广泛的“设计”、“艺术”工作有兴趣，一定要在学习中拓展自己的可能性，确定自己今后的发展方向。阿佐佐谷美术专门学校为大家提供了这种条件。



↑阿佐佐谷美术专门学校视觉设计科真柳慧的作品。是可以立刻用在漫画中的角色设计。



本校有5个学科，各个学科都是学习什么的呢？

- 视觉设计学科
图像设计/插画设计/编辑设计/摄影/广告设计
- 数码设计科
网页设计/视频/动画/3DCG
- 空间设计科
室内装饰/产品设计/家具/杂物
- 视觉创作科
现代艺术/影像艺术/平面/结构
- 绘画表现科
油画/蜡笔画/版画/古典技法

通过学习艺术拓展自己的可能性吧！

不光是技术，也能
考到资格！

阿佐佐谷美术专门学校是日本国家认可的“专门学校”，所以毕业后可以获得“专业人士”的资格。三年级结束后，以进行一年课程的研究为前提，也可以利用和京都造型大学信息教育部的合并修学制度。毕业后可以得到学士学位，同时还可以参加考试得到学员资格和教员资格！



↓越学习越可以扩展自己的未来



东京动画人学院

职业漫画家育成科

拥有26年历史的学院。从职业漫画家育成科培养了《SOUL EATER》的作者大久保老师，《椿骑士俱乐部》的作者哲弘老师，《温柔地杀死龙的方法（漫画版）》的作者加藤绘里子老师等活跃在一线的职业漫画家。这里关注的是关于授课时间的特色制度“免费共同修学”制度。



第一学科群（日间学部两年制）

职业漫画家育成本科
动画本科
配音艺人本科
插图本科
动画色彩本科

周一至周五：9：30至17：00 时间段中的3个小时

下面两项都可以免费听课

第二学科群

职业漫画家育成专科
动画专科
CG设计专科
解说专科
漫画原著剧本专科
动画美术专科

周一至周五：9：30至12：30 周六：10：00至13：00

第三学科群

职业漫画家育成专修科
动画专修科
配音艺人专修科
插图专修科
动画色彩专修科

免费共同修学制度可以有效地活用时间！

授课时间是多长呢？

学院本科每天的上课时间是9:30~17:00之间的3个小时（180分钟）。笼统地说就是半天。如果选择上午的课程，下午13:00~14:00就可以离校了，反之如果选择下午的课程，也可以在中午才来上学。对于经济条件不是很好、需要打工的同学，或者是对投稿作品的制作想要自己努力的同学来说，这种较长的自由时间是很帮助的。

同时，对于想要把课程和实习安排得比较充实的同学非常方便的是“免费共同修学”制度。学院有本科、专科（上午）、专修科（周六）、夜间四个学科群。这个制度，在经过本科入学的时候可以从专科或者专业科目中任意选择一个，一年内都可以听课。比如上午安排CG设计专科，下午开始职业漫画家育成本科的课程，这样的课程组合方式也是可以的。

漫画这种作品的形态，是由图画、故事、人物等诸多要素结合而成的。但是在立志要当漫画家的人中，有很多人都在其中一方面有所缺陷，比如有的人很擅长编故事但对人物的刻画不太精通。这样的人就可以通过免费学科合并制度来使自己的弱点得到强化。另外，如果选择了动画或者配音这种与漫画直接关联不是那么紧密的学科，可以得到一个探索自我发展可能的机会。

在这个学院毕业的漫画家广幸先生（《同人志》）就是同时履修了职业漫画家养成科和动画科两项课程。他对于自己绘画的特色做出过如下评论：在动画课程中学到的东西主宰了我的画风。

成为漫画家是没有时间限制的。虽说如此，但是在年轻时出名的可能性还是要大一些。能够有效地利用有限时间的东京动画人学院的这项制度，对希望成为漫画家的朋友来说是一个福音。

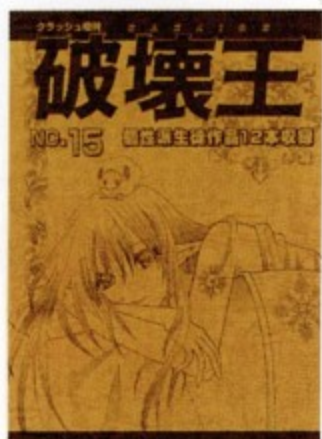
动画学科也很引人关注！

这个学院坐落在出版社聚集的东京水道桥，和各个出版社编辑部的联系也很紧密。每年发行3次的校内同人志《Crash》会定期寄到各个杂志社的编辑部门，通过这一手段，初露头角的学生也有很多。

另外，在讲师队伍中现职的漫画家和原总编也有很多，从他们身上可以学到很多在职场上通用的技巧，这一点是该学校的吸引力之一。



↑左上角的两幅以及这上面的两幅漫画都是在《破坏王》上登载的学生作品。



←作为发表作品的地方，每年发行3次《Crash》和《破坏王》的杂志。

Web版+手机版“艺术学校导航”的入学建议



A: 根据自己的情况来决定!

Q: 如果想从事绘画的工作, 应该进大学还是专门学校呢?

- ☐ 不知道自己今后的发展方向
- ☐ 希望能够掌握素描等绘画基础
- ☐ 希望能够作为大学、专门学校的敲门砖

→ 美术系预备校

如果希望将来能够从事绘画的工作, 而且不想受到什么损失的话, 美术类预备校是一个很好的选择。素描以及平面构成、油画、日本画等基础性的技术, 都可以在预备校学习到。通过绘画认识很多朋友也会为你未来之路积累人脉。可以根据自己的生活自由选择全年课程、夜间课程、夏冬两个假期举办的演讲会等活动。肯定能够从中收获良多。

- ☐ 希望在毕业后能够立刻在动画工作室或者设计事务所工作
- ☐ 希望能够掌握作为即战力的技术
- ☐ 希望在短时间内进行高密度的学习

→ 专门学校

如果抱有强烈的希望从事绘画行业的意愿, 上专门学校是一条捷径。需要绘画灵感和计算机技术的绘画职业的种类, 实际上比想象中要多很多。短时间内学习这些职业所必需的作为即战力的技术, 是展现在就职道路上的一条捷径。和企业的联系紧密这一点也是专门学校的优势之一。

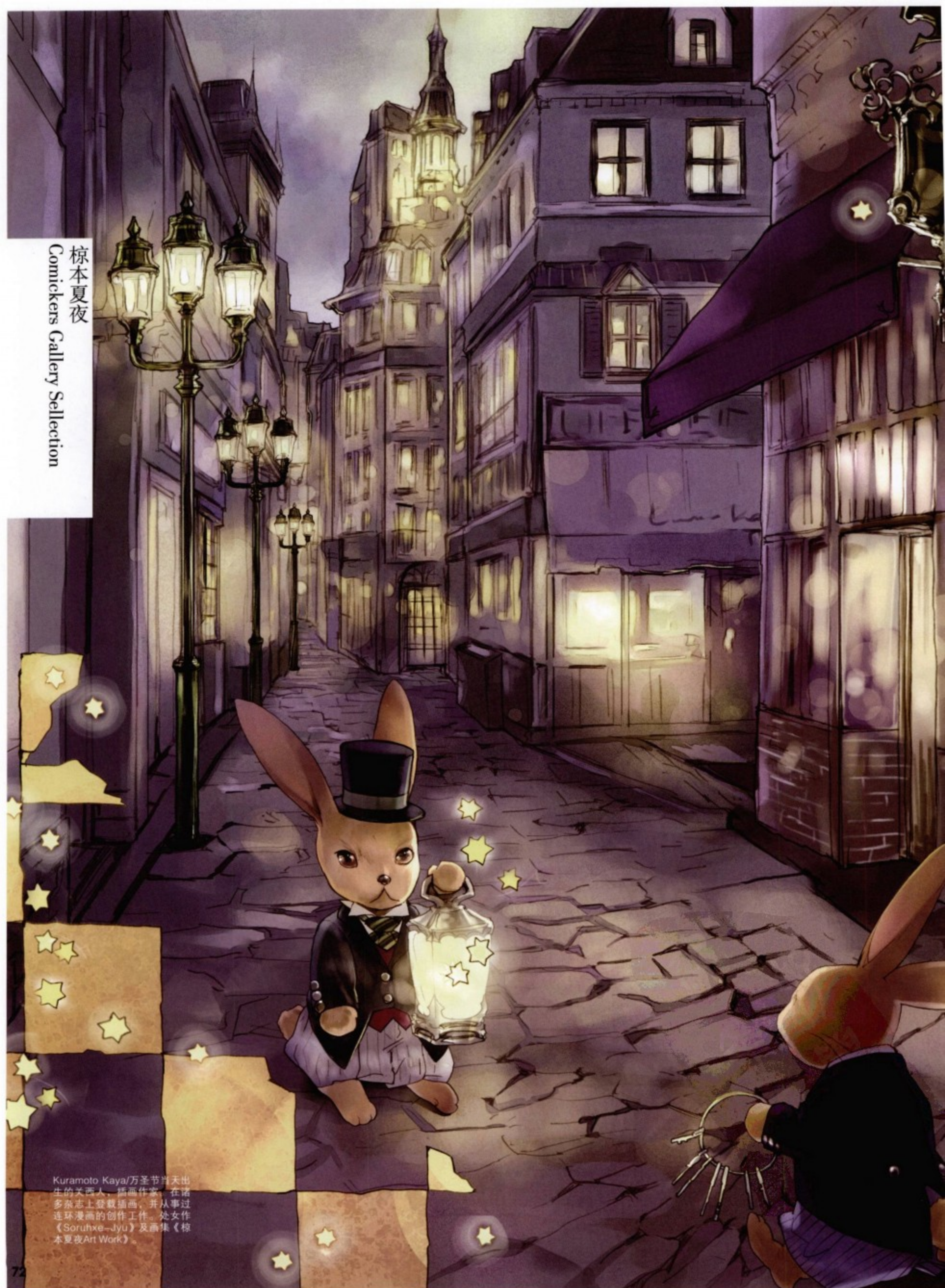
- ☐ 希望深入研究漫画和动画的形成和历史
- ☐ 希望提高语言学和文艺、艺术等创造性的素养
- ☐ 希望有朝一日能够创作出令世界为之轰动的作品

→ 大学

大学是通过四年的学习时间学习高等知识, 广泛获取教养以及形成个人特色的场所, 这一过程, 可以说是自己与自己的一场战斗。在毕业时要发表一篇集大成的毕业设计或者毕业论文, 能够到达这一层次需要长年累月刻苦学习的积累。如果能够在大学的四年时间里始终抱有远大的理想, 不是被动地学习知识而是掌握其运用方法的话, 成为一个被世界认可的创作者也不是一个遥不可及的梦想。





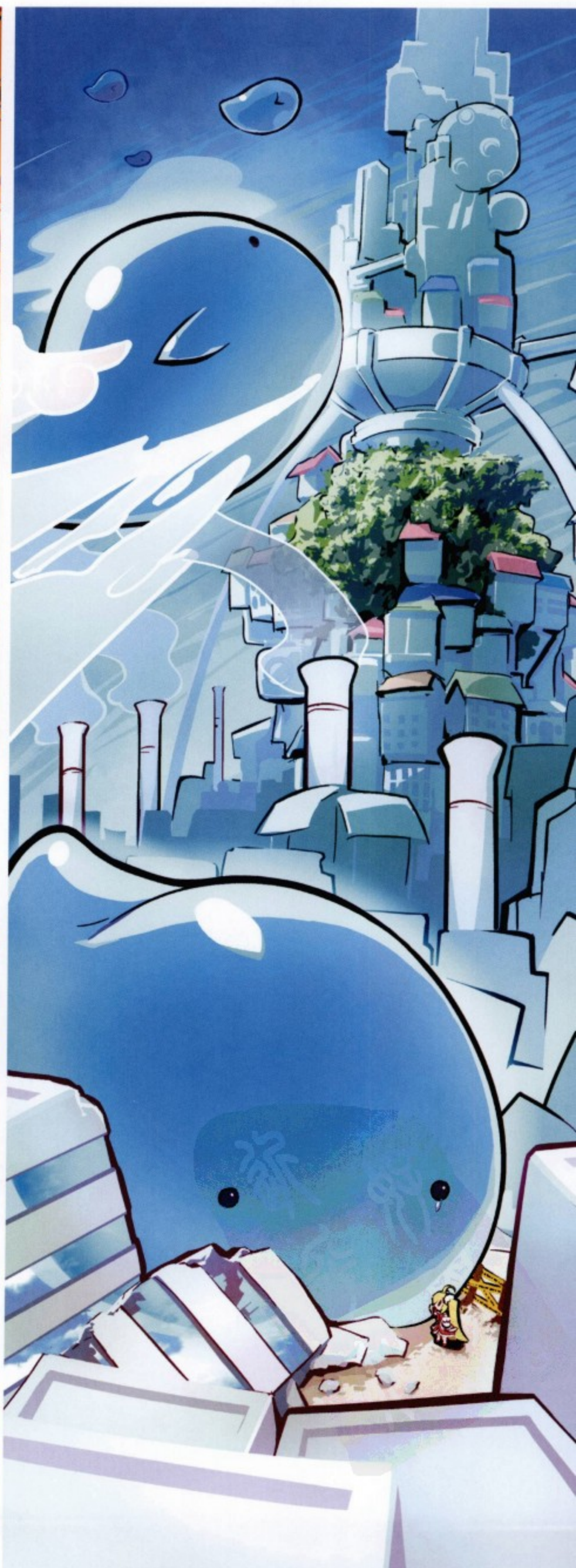


Kuramoto Kaya/万圣节当天出生的关西人，插画作家，在诸多杂志上登载插画，并从事过连环漫画的创作工作。处女作《Soruhxe-Jyu》及画集《棕本夏夜Art Work》。





Ein, 12月10日生于东京都。
曾为纸牌游戏等做过插画，
在游戏人设、图像制作等诸
多领域有所斩获。近作《姬
宫中的人》（媒体工厂）、
《超锅女Seira》（Hobby
Japan）等。







世界SF大会是什么呢？

1939年在美国开始的世界SF大会是SF粉丝们聚集的第一大盛会。在这个节日里，会展出很多SF作品和科学领域的研究成果。往年一直是在美国本土召开，2007年日本第一次承办了这一盛会。

迈克尔·维伦/加藤直之/鲍勃·埃格尔顿 世界SF大会 日本2007

使作品变得很独特的表演

2007年8月30日至9月3日，在横滨召开了世界SF大会（日本2007），作为大会企划的一部分，上演了由世界著名插画家参展的“艺术秀”。

艺术秀是无论职业与否都可以自由展示自己的一个舞台。天野喜孝和开天裕治、高田明美和加藤宠男等众多职业插画家都参与了这个活动。

3月1日的艺术秀中很引人注目的一环“现场创作”，使观众蜂拥而至。大会的嘉宾之一——迈克尔·维伦和喜爱哥斯拉的鲍勃·埃格尔顿以及日本SF界“第一人”加藤直之三人即兴表演了合作创作插画。

在很大的一个舞台上表现自己细腻的笔触，插画家互相交换自己的感受和心得，经过这样的过程，使作品不断地发生着变化，很多观众一直耐心守候到作品完成。



迈克尔·维伦

美籍插画家。作品包括《龙战士》系列、《2010宇宙之旅》等。在这次的世界漫画大会上，作为特邀嘉宾出席。
<http://www.michaelwhelan.com>



鲍勃·埃格尔蒙

美籍插画家，专攻科幻、奇幻题材，1996年、1997年连续两年获雨果奖，在日本，他的画风很受欢迎。
<http://www.bobegglelon.com>



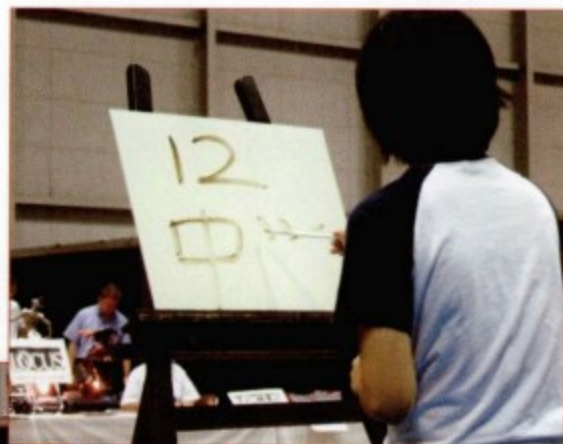
维伦把女性侧脸描绘出来后，由埃格尔蒙先生添加背景。



加藤直之

动漫《银河英雄传说》的设计者。擅长绘制科幻小说。《Call of CTHULHU》是其著名的“纸上角色扮演游戏”插画作品。近期的作品有《科幻画家加藤直之的时空画抄》、《科幻画家加藤直之的美女·技巧·能量系列》
<http://homepage2.nifty.com/NaoKato/>

埃格尔蒙正在描绘龙与女骑士。然后加藤先生对女骑士进行加工。



维伦正在给埃格尔蒙的机器人绘制手臂，同时增加空间的视觉效果。



加藤先生在观众绘图的基础上描绘背景，然后维伦和埃格尔蒙进行深加工。



三人合作的作品摄影。真的是非常精彩的插画作品。题目分别为：《机器人的梦想》（右上）、《龙飞侠》（左上）、《门》（右中）、《恶魔》（中）、《胜利者》（左中）、《龙与女骑士》（右下）、《Godzilla》（左下）是埃格尔顿独自完成的作品。

对迈克尔·维伦的小采访

——此次在日本举行的世界大赛怎么样呢？

“在这么多优秀的艺术家中，被选为特别来宾，我感到有点不好意思（笑）。不管怎么说，这个艺术展展示了日本画家最高水平。”

——对现场活动有什么感想呢？

“这次合作能够顺利地进行是非常成功的。特别是能和加藤一起合作感到非常荣幸。长时间以来，我一直在追赶他的画，能够像他那样有丰富想象力的人恐怕世界上也不多了。”

——但是，加藤却说你的画非常完美，想添上一两笔都会感到很困难。

“（用日语说）这个我听懂一点了（笑）。”

——请向我们介绍一下画具吧！

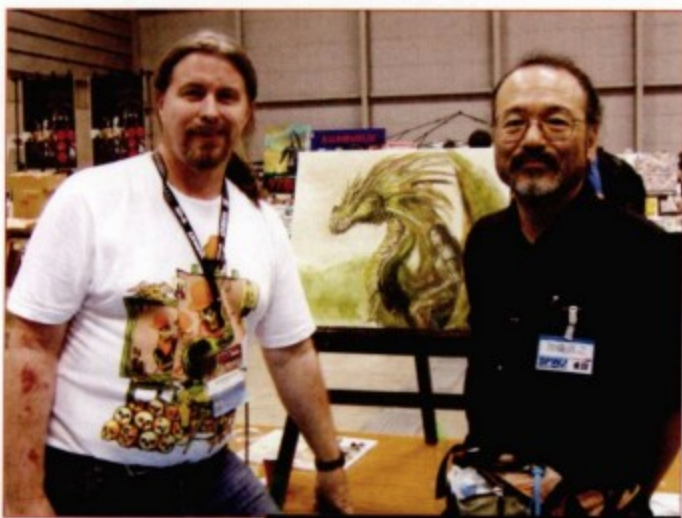
“这次选用的是水基油彩，是日本的霍尔贝因制造的，对每个人来说都是第一次使用。三个人一起画感觉不错。”

——让观众也进行创作这个主意是不是很难进行呢？

“观众能画什么，自己又将画什么完全是未知的，所以觉得很有意思，观众也从中得到了快乐。一开始画纸飞机，我都会选择飞着的飞机样式，我这么向组委会提出了方案。下次我还要这么提出（笑）。”

鲍勃·埃格尔顿的评价

我们从埃格尔顿那里听到了他对于前一天现场活动的评价：“在日本的世界大赛中能够有这样的表现，我感到很兴奋。我和妻子都非常喜欢日本，这次也去了京都。我们都很喜欢哥斯拉，家里有2000多个玩偶和模型（笑）。”



现场活动刚刚结束时的维伦和加藤。两个人签名的剪贴板在最后一天进行了拍卖。



对加藤直之的小采访

——比赛结束后您有什么感想？

“首先我很惊讶的是自己的画经过别人的参与会变得那么好（笑）。我会因为不知道怎么画而烦恼，但是经过别人的参与，它就立刻变成另外一幅很好的作品，我感到很惊讶。”

——大约有3个小时的活动，您画画节奏是怎样的呢？

“速度和平常差不多。自己先画然后进行修改。但是维伦的那幅猴子（第78页的《胜者》）特别难画。我真想把它全都改了（笑），但是已经画好的部分就一定要留下，这算是个挑战，我觉得很有意思。”

——您让一个小女孩先画了一个基础图案对吧？

“是那幅《12中学》。一开始我想过把它放倒或者调过来，可是画完之后觉得这才是我最喜欢的。而且这是我第一次对别人的画进行这么大的修改，觉得特别有意思。虽然在工作室我也做同样的事情，但是没有过这么大幅度修改的经历。”

——如果还有这样的活动您还想继续参加挑战吗？

“我还想来参加。三个人一起画画是非常有意思的事情。两个人画画我还是可以想象的，三个人就不行了。把不同的颜色和不同的感觉融汇在一幅画中非常有创意，把想到没想到的都画出来感觉非常兴奋紧张，这是一个人绝对做不到的。”

尽管在艺术展之中，维伦仍然对我们采访的要求欣然接受。



添加。怎么在维伦的画上进行修改的加藤很苦恼。或许他是在观察维伦的脉络来进行创作？

安倍吉俊漫画十三年的轨迹

安倍吉俊《埵层宫》



严格挑选出的珍藏版

本书中介绍过的《SUPER COLOR COMIC〈Robot〉》中连载的《废城》就是安倍吉俊画集《埵层宫》中的一部分。它浓缩了安倍吉俊十三年来的呕心之作，配上硬质封面作为收藏，厚重且奢华。全书172页，以插画的形式向大家展示了安倍吉俊至今所有的人物造型设计。安倍吉俊以《古街》为典型，向大家展示了细腻的怀旧风。作品栩栩如生，在日本乃至世界好评如潮，深受大家欢迎。而且，其细致的背景设计以及精湛的人物造型设计在漫画界首屈一指。不仅是喜欢他的画的漫画爱好者，还包括一些插画家都很欣赏安倍先生作品所展示的独特主题。



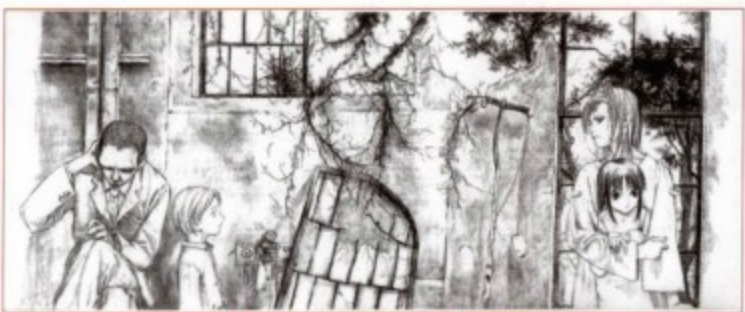
Panorama GoFa个人作品展目录《十年旅行》(GoFa插画新作)



《Serial Experiments Lain》画集《An Omnipresence In Wired》(Sony Magazines)插画新作 ©GENEON ENTERTAINMENT



画集《埃层宫》(WANIMAGA ZINE社)扉页插画
©yoshitoshi ABe ©yoshitoshi ABe/WANIMAGAZINE 2007



《疾病、不和、灰色的窗户》《季刊Comics 99年夏号Digital Style》(美术出版社)附赠海报插画



某个未发表的项目企划



《灰羽联盟》TV-BOX (GENEON ENTERTAINMENT) 插画护封
©安倍吉俊・光轮密造画室



安倍吉俊

1994年《月刊AFTERMOON》入选四季奖。1997年因担任实验动画《Lain》的人物设定而备受业界关注。2002年不仅担任TV动画系列《灰羽联盟》的人物设定，还参与了制作及脚本修正等活动，构思故事情节的才能也逐渐显示出来。《NieA-7》《TECHNOLYZE》都是他的代表作。其后工作内容涉及多个方面：小说封面设计、装帧设计、杂志模特绘制、漫画连载等。而后又开拓了他的海外动漫事业，举办了一些个人作品展，在海外深受欢迎。



《埃层宫》

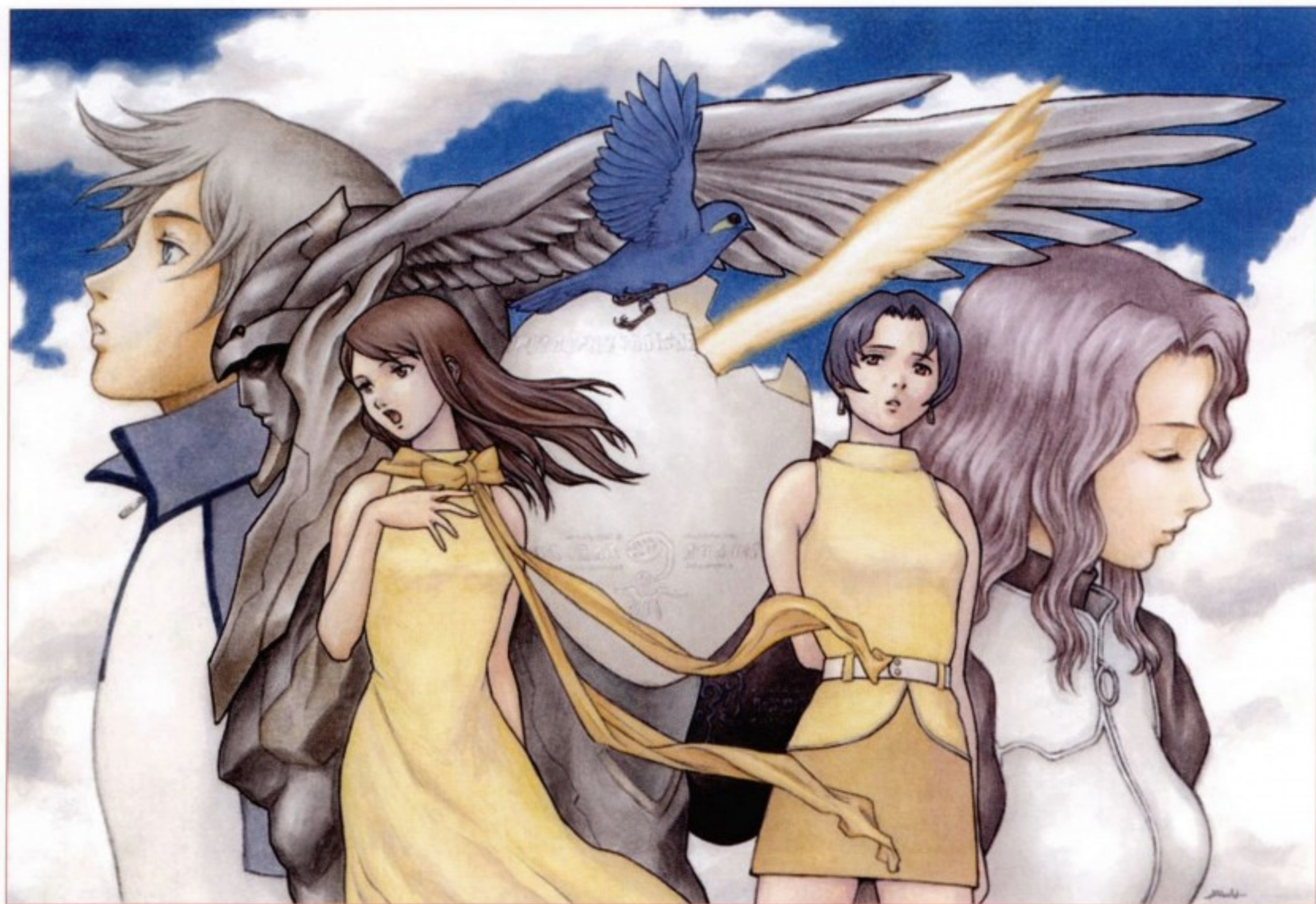
奢华的封面：配有罕见的金色的6色印刷
开本：A4
网址：<http://www.wani.com>

Izubuchi艺术工作室

《出渊裕画集》30

画业30周年纪念画册





页码数：232 页（两册合计）+DVD

引领设计界30年的出渕裕30周年的成绩总结！

从出道以来，活跃了近30年的出渕裕的画集出版了。这次的画集添加了图集，由图集和设计作品集两部分完美结合而成，是一本收录了超过300张图的大型画集。而且画集的草稿和许多没有公开的资料也都进行了收录。还附赠出渕裕作画的DVD。如果将这张DVD和画集一起看，就能够立体地掌握佳作频出的出渕裕30年的创作生涯。编者有池田宪章、中岛绅介、冰川龙介等人，他们都是与出渕裕有亲密关系的评论家或者编者。精装的《出渕裕画集》充满华丽感，值得一看。这一切都是美好的享受。



出渕裕

在插画、动画机器人、角色设计方面均有建树，是当今非常有影响力的插画家。作品主题涉及多个方面。日本代表插画家之一。代表作有《高达》系列、《机械战警》、《罗德斯岛战记》等。



收录作品：《RahXephon》、《机械战警》、《机动战士高达 查尔的反击》、《罗德斯岛战记》、《超电子BIOMAN》、《机神幻想 RUNEMARKER》、《假面超人 The First》和《黏髅人》等。



小雨伞

惊艳！捷克动画节

在动画的故乡捷克，大师们创造出的可爱的动画形象正在上演梦幻篇章！！
充满幻想的世界顶级动画复活了！！

受到多方好评的“2006年捷克电影节”闭幕后，被称为它的续集的“惊艳！捷克动画节”上映了许多1989年以前国营时代的动画片。

那个时代制作动画的工作室，虽然在表现手法上受到限制，但是对于创作者来说却是创作出优秀作品的沃土。正因为如此，在动画制作中，一流的艺术家的被任命为美术指导。在动画这种局限性很强的表现形式下，通过灵感和技巧而创作出的充满讽刺、幽默以及普遍的人文精神的作品，把我们带入到魔法世界一起旅行。

即使现在看起来，也根本不觉得古老，反而有些地方令人怀念。尽管是动画短片，但是从这些作品中流露出的人生和爱的真理，正是想让观众特别是成年人看看的动画片。

“作品介绍”（一部分）

“小雨伞”

A：加利计划（16分）

小象、泰迪熊、洋娃娃……玩具们聚在一起，夜晚开始聚会……吹泡泡的舞蹈、积木的组合操、布娃娃的节目等，使用的手法有很多。

“幻想”

D：荒唐的人生闹剧（11分）

世界级的画家，阿道夫·伯恩亲自制作的佳作。描述了一个对家庭和社会都没有热情的男人。却会有和漂亮女子的色情荒唐的梦境。通过画的描述表现出梦境和现实的差距，

是他的一部具有象征性的作品。

“魔法药水”

A：加利计划（15分）

为了治愈国王的疾病，三位王子决定找到魔法药水。小儿子找到了魔法药水并平安归来，并且和美丽的公主坠入爱河。但是他的两个哥哥因此而心生嫉妒，准备对他设下陷阱。

“午夜大冒险”

A：加利计划（13分）

木质机车和列车长关系很好。但是新机车出现之后，列车长不再喜欢木质机车，这让他很失望。一个圣诞节的晚上，将要出发的前一刻，列车长被开除了。这下可糟糕了。



午夜大冒险



幻想



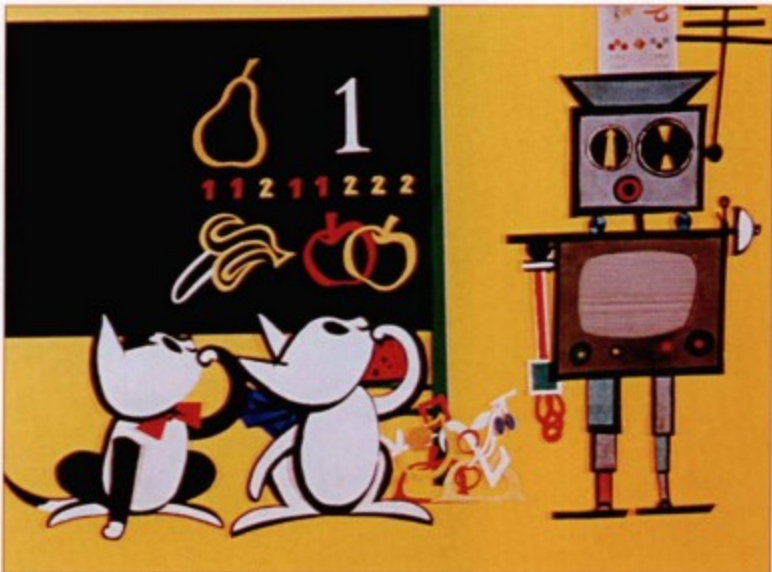
小道化师范法伦



魔法药水



劣等感



猫的学校

猫的学校

B: 动画片计划 (16分)

猫系列第三季。画家Honsa让两只猫去上学，但是这两只猫完全不爱学习。只是对罗伯特老师和校长施以各种恶作剧，让他们很生气。

小道化师范法伦

C: 皮特苏伊特计划 (16分)

小道化师范法伦来了。街上就如同是玩具的天堂一般。积木、娃娃、连环画……很多东西都是在动来动去的样子，完全是一副媒体戏剧的样子。

劣等感

B: 动画计划 (16分)

从前有一个人很爱自己的狗。结果对妻子说出了“你应该学学狗才对”这样的话。就是这句话导致了狗被暗杀。这就是养这只过于聪明狗的主人的悲剧。

《Fantastic! Czech Animation》

2007年11月17日

在Eurospace、吉祥寺进行全面首映!!

A: 加利计划 6作品/76分

B: 动画计划 9作品/78分

C: 皮特苏伊特计划 8作品/78分

D: 荒唐的人生闹剧 9作品/77分

分配: Al Alms

宣传: Argy Pictures

网址: <http://www.a-a-agallery.org/event/fantastic/>

合作企划连续确定中!!

◎捷克的动画作家、插画家Josef Palecek决定来日访问。

◎洪谷PARCO、LOGOS GALLERY的动画《小老虎》原稿及即将结稿的插画将出现在展会上。

◎电影节纪念品、捷克动漫相机正在抢购中! 另外还有“Village Vcanquard”在销售中。

棕本夏夜画集

《棕本夏夜 Art Work》

踏入画坛八年后聚集了无数粉丝的经典画集!



迷惑你的眼睛，少女们的“永恒瞬间”

棕本夏夜在2000年发表了《反抗》(三云月斗/著)后，陆续在《死人》和《莱津加斯特牛奶》等系列小说中发表了自己的插画，博得了很高的人气。在出名8年后，除去为小说做插图外还作为漫画家发挥了自己的才能。逐渐拓展自己发展空间的棕本夏夜的第一部画集可谓是集大成之作，在这部画集中收录了他的诸多名作，是粉丝们争相收藏的一本书。这本书的主题是，将自己的美丽隐藏起来的少女们“永恒的一瞬”。

《棕本夏夜 Art Work》

出版社: Flex Iomix
发行商: SOFT BANK Creative Iorp
发行日期: 2008年1月底
网址: <http://flex-comix.jp/>



角川书店《The Sneaker》8月号《99号 Chronica Henry 的冒险之旅》
首次出版：2006年6月30日



Hobby JAPAN《月刊 Hobby JAPAN 5月号》Hobby ☆角色 扉页角落
首次出版：2005年3月25日 ©2005 Kaya Kuramoto



月刊 Hobby JAPAN 7月号增刊《Novel JAPAN》vol.9
《川村万梨阿和棕本夏夜的淑女生活》
首次出版：2007年5月30日 ©2007 Kaya Kuramoto



工画堂工作室
《声乐练习法~ Overture~》
首次出版：2007年6月29日
©KOGADO STUDIO.INC



富士见书房 富士见推理小说文库《与 Shizurusan 的无尽头密室之旅》上远野 浩平 / 著
首次出版：2004年12月10日 ©2004 Kouhei Kadono, Kaya Kuramoto



花茎甘蓝 Aquarian Age Saga3《魔法师的咒语》
首次出版：2005年10月28日 ©BROCCOLI



画笺纸是书画用纸的总称，是一种易于吸收墨水、易于画出精彩画面的纸张。COPIC画笺纸是将画笺纸的特征活用，原来只能用墨水表现的画面如今可以用COPIC画笔表现出来的一种画笺纸。因为可以使用多种颜色，所以除了用作风景画，还可以绘制插画。要想挑战原来不能表现出来的画面，当然就要用到COPIC画笔和画笺纸。



“midnight animation”

黑暗中印刷品活动了！
细致而且魅惑的动画

“midnight animation”是由NHK教育电视“毕达哥拉斯”的企划兼监制佐藤雅彦和创意集团“幼发拉底河”联合制作，迄今为止没有过的最新的书籍化表现形式。

一片漆黑中，在DVD播放出的红绿相间的点点光线中去看这幅作品，虽然是印刷品，但是却可以体会到动画的感觉。单纯而且细致的视觉能够带给男女老少惊喜，让人赞叹不已。您一定要亲自体验一下在黑暗中浮动的动画。



企划制作
主编：佐藤雅彦
出版社：美术出版社

“midnight animation”的体验方法

- ①将室内光线调暗。
- ②将DVD放入播放机或者电脑光驱中播放。
- ③书就从电视画面中出来了，借着红绿的光线，图画就变成了动画。



摄影 / 渡边修



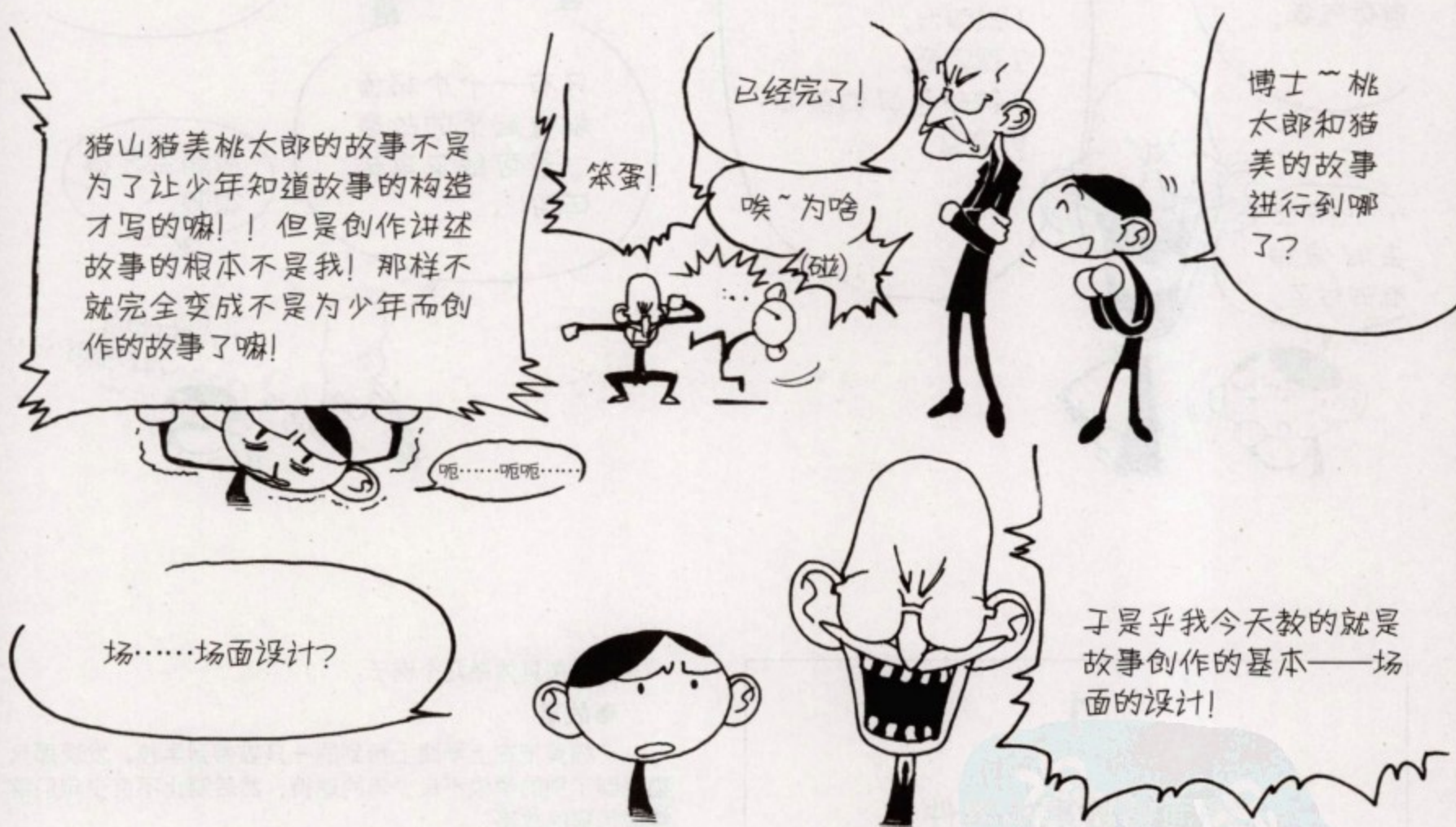
菅野博之的 漫画猴

第六回



菅野博之

1966年出生于日本北海道。1992年出道于德间书店的《周刊少年》。2000年担任动画《地球防卫企业达依卡特》角色设计，同时还接手了同一作品的彩色漫画的绘制。另外发行了漫画单行本《地球防卫企业》、《光子》等。同时出版了漫画技法书《速成教室》、《快速画漫画》等，书中的讲解通俗易懂。



创作故事的方法是，首先要把骨架的“主线”和“剧本”定下来，然后加上情节。那么“情节”又是什么呢？那是被称为“剧情”、“场面”的描述角色行动和活动的部分。如果形成习惯，就可以把剧情和场面互相叠加相辅相成，创作出剧本的“主线走向”。这回博士似乎是要说说关于“场面”……



1

场面是故事的零件

场面。具有位置、地点、环境、立场、经过，戏剧和小说的重大情节等含义。博士所指的是“某个特定的场面”的意思。有些人会觉得场面就是“镜头”吧。不过虽然有点咬文嚼字，但是仍可以把意思按下列词区分开来。

■镜头。用1~n格表示的某个场景。如果在戏剧中是1~n秒的瞬间。

■场面。描述一个角色所处的状况、立场以及他的行动的连续画面。

■章节。将一定的场面连接归纳起来的剧情。从某种人物关系和状况的变化开始到变化结束为止。

■故事。使用数个章节描绘出的剧本全体的形态。

接下来具体举几个例子：

●故事

“猫美把在上学路上捡到一只猫带到学校，发现那只猫受到了别的学校不良少年的虐待，然后制止不良少年们继续虐待猫的故事”。

这个故事可以分割成下面的章节。

●章节

“猫美在上学路上捡到一只猫并带到学校”。

“从班上同学和老师的反应得知，这只猫受到过其他学校不良少年的虐待”。

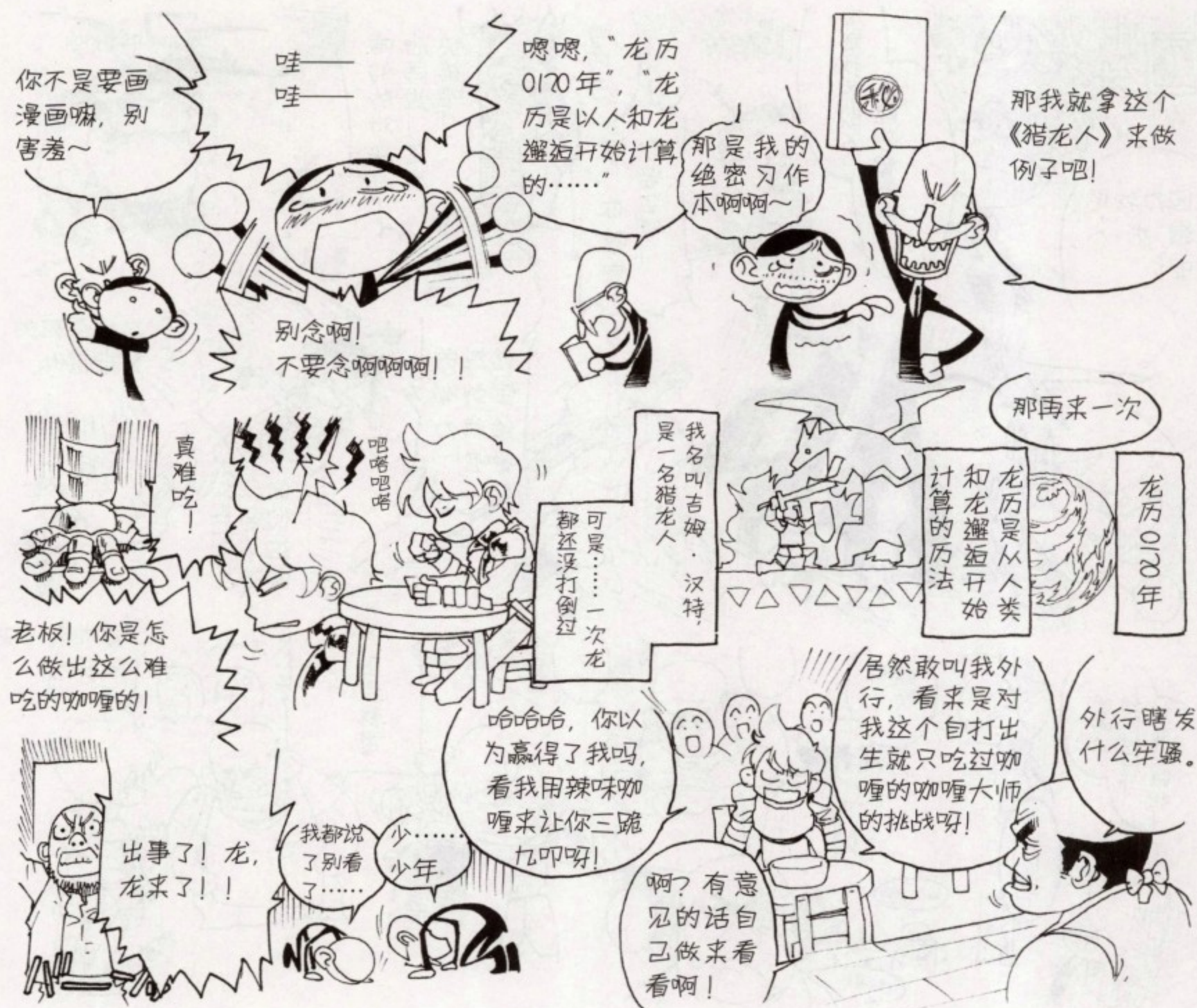
“去制止不良少年们，然后发生打斗情节”。

再将其其中“猫美在上学路上捡到一只猫并带到学校”的章节分解成一个个场面。

●场面

“生怕上学迟到，加紧脚步的猫美看到了一个装着弃猫的纸箱子”。

“猫美毫不犹豫地抱起那只猫，但是仍犹豫起要不要把猫带到学校去”。



“最后猫美抱着猫跑向学校”。

接下来，从这里稍长的“猫美毫不犹豫地抱起那只猫，但是仍犹豫起要不要把猫带到学校去”的场面中提取一个镜头。

●镜头

“猫美毫不犹豫地抱起弃猫”
 “被猫舔舔脸的猫美”
 “看看手表，发现回家已经来不及的猫美”
 “想起老师发怒的表情的猫美”
 ……大概就是这样。

镜头的长短大概就是角色一个行动的时间。不过，也有镜头和场面意思相同的，一个场面构成一个章节的情况。

场面是演出的最小单位。演出指的是画角色的理由。也就是将设定好的角色具体的以行动和反应反映在漫画中。

比如说“毫不犹豫地抱起弃猫，但是还在犹豫是不是要带到学校去”的这个场景，就是用一个个镜头表现出“能把被遗弃的猫及时救起的善良性格，同时也因为遵守纪律的性格而感到矛盾”的猫美这一形象。

另外，章节“从人物关系或者状况变化的开始到结束”

就是通过描绘一个个场景的变化来表现出来的。

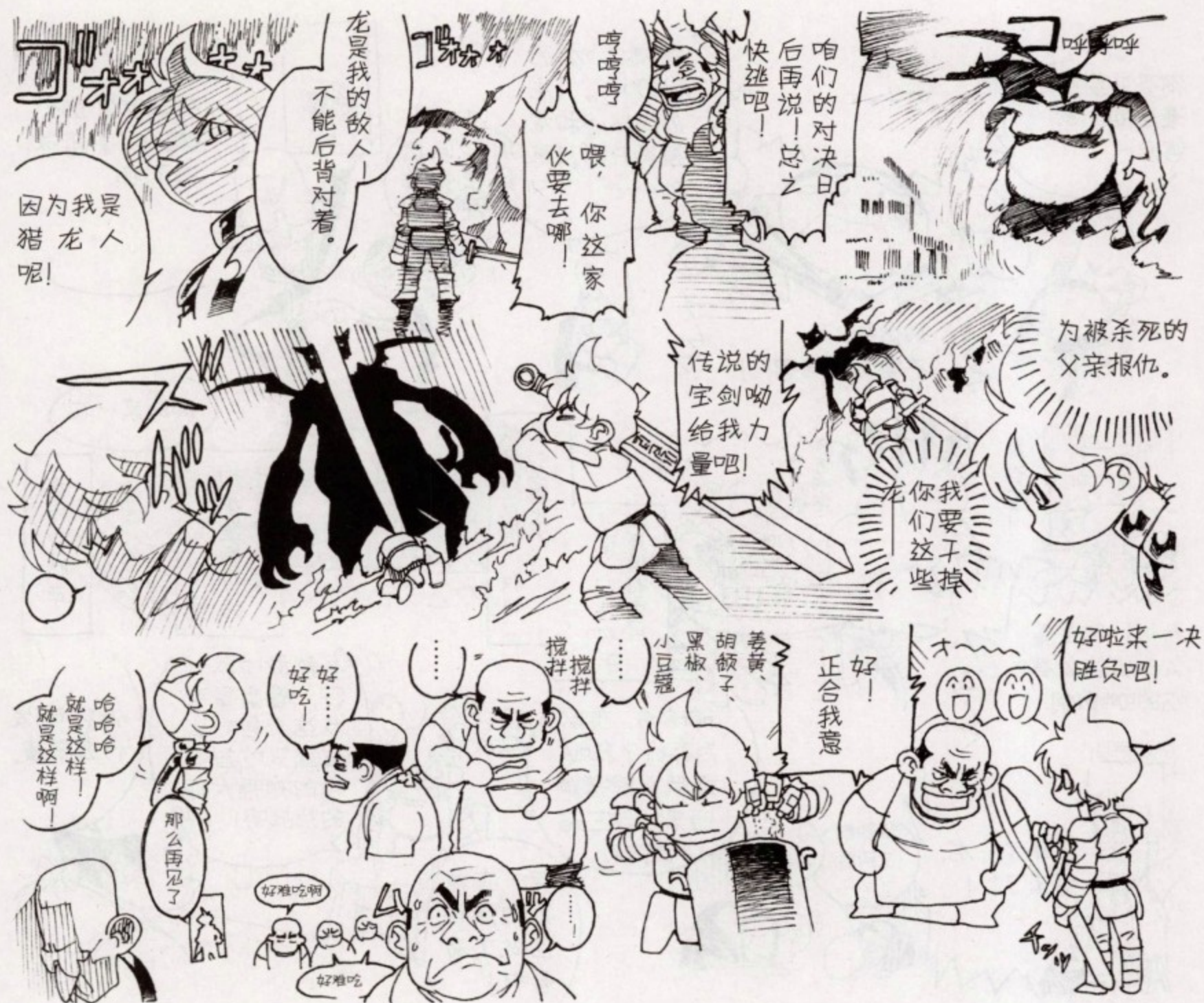
变化的契机、展开、变化、变化的结果都由场面来表现，也就是我们常说的起、承、转、结。“生怕迟到加紧脚步的猫美看到了一个装着弃猫的纸箱子”是“起”的场面，而“最后猫美抱着猫跑向学校”则是“结”的缠绵。

各个场面就这样起到了构成故事的作用。或者让故事的主线进行，或者是对前情进行补充。同时也有“增加说服力”、“展现现实感”的作用。这三个条件只要满足一个，就能够使一个场面有其意义。

这里的“说服力”指的是让读者体会到故事中讲述的角色的心情和场景，从而了解整个故事。

而通过“现实感”的作用使故事整体变得充实而有趣。

如果没有合理的缠绵，章节也无法顺利进行。如果一个章节出问题，故事整体也会矛盾百出。虽然镜头也有同样的问题，但是一个个镜头都是用一个个画格表现，由画技左右的场合更多一些。所以这回我们就介绍“创作故事”的最小单位——场面。



2

场面不合是什么意思

接下来，博士发现少年拿出来的场面不适合这个章节，甚至是整个剧情。

章节是场面的集合体，如果说某个场面“不合”指的就是这个场面和其他场面联系得不够合理。

比如说“剑士要去消灭恶龙”这个故事里，有“剑士在偶然经过的城镇里打探情报时，恶龙出现了”这个场面。但是那个章节中出现了“在街上的餐馆里探讨咖喱的制作方法，最后做出了好吃的咖喱让店主认输”这样一个场面（如果不是恶搞的话）就有些奇怪。

首先“咖喱”和“奇幻”一点也不合拍。另外表现出来的不是“剑术水平高超”而是“咖喱的水平高超”。

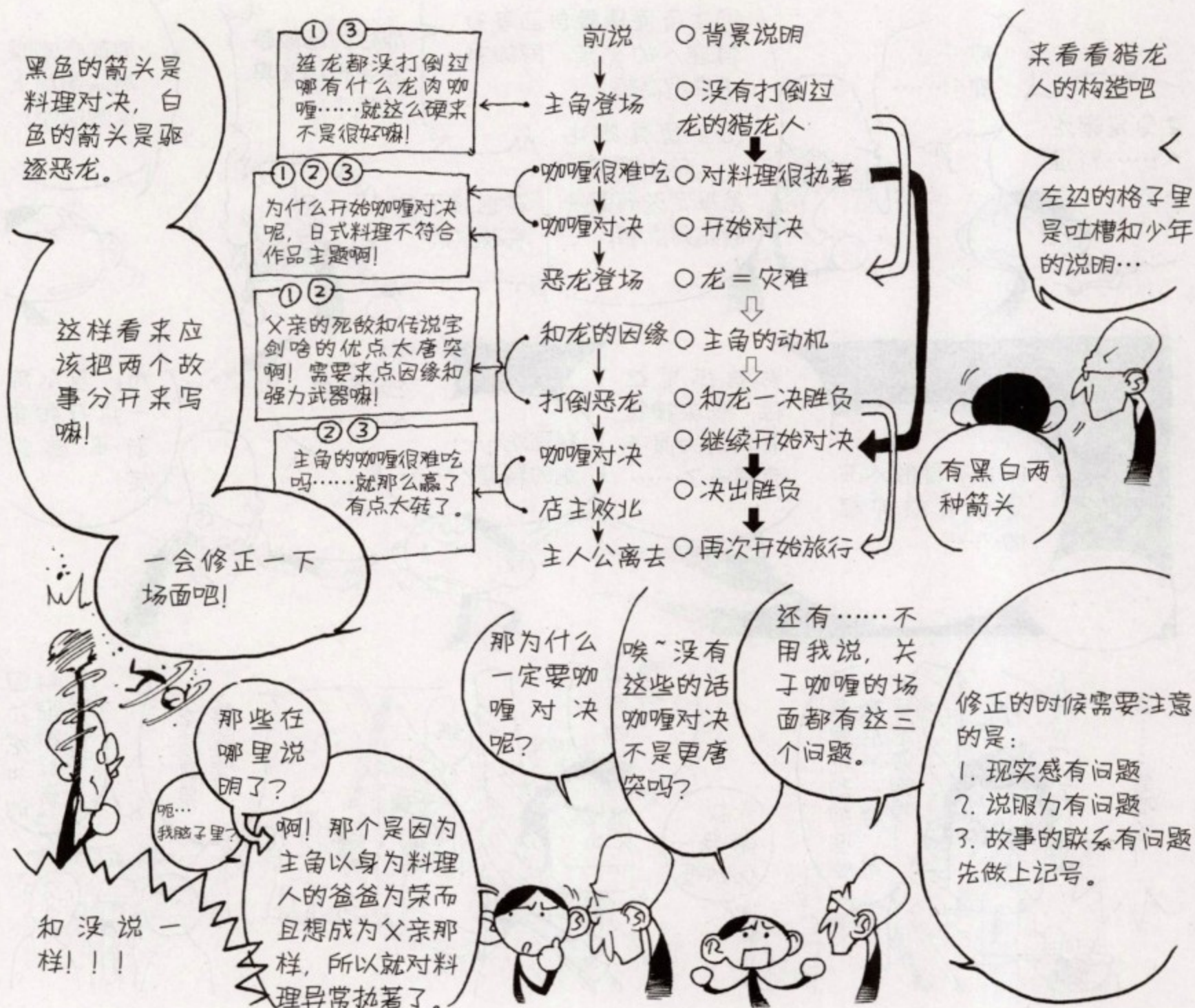
之后，如果剑士仍然继续执著于咖喱的旅程还好，但是，如果只有这个场面出现了咖喱，那么这个场面就没有起到构成故事的作用。

如果是这种极端的例子，大家都能够察觉到，但是比如说描写心理活动的场面，“客观来看很不协调，但是自己就是感觉不到”的情况是初学者很容易遇到的。

同时，博士在上面的漫画中没有举猫美的例子也有真正的原因。

本来猫美是那种掺杂了各种属性的混合性角色。呃……换个说法就是“巨乳萝莉少女女仆转校生天然机器人眼镜笨手笨脚傲娇猫耳委员长”。各种要素在这时显得非常矛盾。

场面是为了表现角色具体的个性而组成的。所以像猫美那样的设定，想去组一个场面的话，自动出现矛盾的可能性非常高。所以为了举一个比较易于整理的例子，就先把猫美封存起来了。



接下来，场面不合又分为几种模式。

先是明显脱离主线的场面。比如刚才的“讨伐恶龙”中的咖喱场面就是这样。

这种问题发生的原因主要是作者把关于角色的设定全部一股脑塞到故事里了。画奇幻风漫画的时候突然想着“对了，会做饭的男性比较有型吧。而且对咖喱也有点了解，就全部加到漫画里吧！”于是就不能自拔了。

如果有多余的场面，最简单的方法是直接删掉。在猫美的角色制作时也提到过，想要画的灵感该留到下一作品就留到下一作品。

接下来比起场面多余更麻烦的是场面不足。

初学者的作品中偶尔出现“明明是卑劣残忍的人却在主人公三格说教后就改过自新了”，“背负着杀人的负罪感到惭愧和悔恨的主角，被女主角的善良感动一点点，就立刻变得仿佛什么都没发生过一样”之类，在问题解决时显得很奇怪。明明是需要一点点积淀才能描写出来的设定，却由于场面不足显得唐突别扭。在章节里只剩下“结”就好比“桃

太郎去了鬼之岛，然后把财宝带回家幸福地生活下去”，三只同行的动物和鬼的战斗都没有了一样。但是作者本人觉得“这么进行下去很自然啊”，所以意识不到没有“承”和“转”。

这可能有作者人生经验不足的原因。只是即使没有实际体验过，在看其他漫画、小说、电影、电视剧的时候也可以学习这种场面的设计。如果可以客观地把自己的作品作为一个故事来看，不是就能察觉到故事的不足了吗？

场面不足的解决方法就是增加场面。比如将角色的心理活动和矛盾认真地表现出来。不过，如果不把增加的场面和前后联系考虑周全的话，很可能变成只是添加了一些多余的场面而已。一定要注意！



3

场面就是角色！

说起来，刚才为了说明场面不合举了一个“讨伐恶龙的奇幻故事”还有“咖喱”这个组合。

当然，也有将本来有差距或者几乎没有关联性的元素灵活组合起来的优秀漫画。比如上班族+忍者的《工薪忍者》（新田达雄老师），应试+战斗的《响彻云际吧！第一名》（野村新房老师），不管怎么看都是中年妇女的精英保镖《S.O.L》（皆川亮二老师）等，甚至可以说是漫画创作时最正统的做法呢。

所以如果无论怎样都想画原本是多余场面的“咖喱对

决”，那么，将“咖喱”和“讨伐恶龙的奇幻故事”这两者结合起来就很有必要了。具体的方法有将角色的属性补充强化或在场面上加以表现之类也可。

之所以容易发生场面不合拍的原因是没有确立角色的形象。场面既是“描写角色的演出”又是“故事的成分”。如果贯彻角色的描写，场面不容易出问题。但是如果只重视“故事的成分”这一点，就会造成和角色形象不一致的印象，使故事矛盾百出。

但是在创作漫画时，并没有什么“一开始定好了就不能改了”的规则……哦不对，还有页数。内容上，途中想到什么有趣的点子尽管追加交换下去就好。如果无论如何都想加入某个场面，就要先把它改造成适应故事的形态。

比如说例子里的“咖喱”和“讨伐恶龙的奇幻故事”，如果主角是剑士，那就是在“单纯的喜欢咖喱”这一水平下无法展开的场面。需要在故事的原型“讨伐恶龙”里加入咖喱的元素，进行大改造。

博士和少年的场合，“使用龙肉作为咖喱食材的料理人



剑士”这一元素就解决了这个问题。

还有“吃到好吃的咖喱就能发挥超越常人力量的剑士”，“使用有毒咖喱对怪物进行毒杀的毒杀剑士”等。接下来就根据这些设定来逐渐创作场面。对龙做最后一集的场面应该和刚开始构思的场面差了不少吧。

必须要注意的是一定要先对角色重新做一个把握，然后研究场面是否合拍，并根据场面对角色的设定再次修正，事先决定场面的增减修改等。被人指出“龙和咖喱不合拍”，慌忙地改成“吃关东煮”的场面一点用也没有。极端的说，“场面就是角色”，就是这样。

“场面就是角色”在场面不足时也是如此。“背负着杀人的罪行，感到惭愧和悔恨的主角被女主角的善良感动一点点，就立刻变得仿佛什么都没发生过一样”的场合，主角就变成不是“背负着深重罪孽”而是“容易被他人的行动左右”的人物形象。

另外，上回也说过，不光是主角，对主角周围的人物也应该注意他们各自的经历和行动模式。所以“明明是卑劣残

忍的人却在主人公三格说教后就改过自新了”这种场面，那些敌人就不是“残忍”而是“缺乏毅力”了。

本来在一本漫画的角色和作品世界中传递出的信息应该很多。但是受到漫画的篇幅所限，如果只把角色作为漫画的一部分，考虑角色在漫画中登场的部分的话，就会变成很单纯没有深度的角色了。

那种没有深度的感觉会使场面出现很大的不协调感。其中影响最大的就是现实感。没有现实感的角色导致创作出没有现实感的场面的例子有很多。



4

奇幻也需要现实感!

舞台设定不管是奇幻还是未来宇宙, 角色不管是妖精还是龙或是超机械生命体, 漫画的读者都是一般人, 角色的心情——特别是主角的心情需要和人的心情有所匹配。否则读者就无法理解了。

即使要描写人类以外的角色的想法, 仍需要考虑到“如果是人类的话应该会这样想”。

将角色的心情和读者的心情试着对照一下就能理解了。所以如果角色的心情没有这种现实感, 作品整体的现实感也

就没有了。没有现实感的作品除非是特别前卫, 否则只能显得很无聊。

现实感主要是在场面中表现。只做一个设定并不能加强作品的现实感。只有通过场面把设定反应在故事中, 才能把架空世界的说服力如同人间剧般表现出来。

举个例子, “捡到一个硬币, 把泥擦掉说着‘LUCKY’然后放进兜里”, 只是通过这一点就可以将货币经济的存在, 未铺装的道路, 喜欢贪便宜的性格这些信息通过读者的现实感传达过去。如果是“看到硬币却视而不见”+“其实是在赶路来不及捡”这样的描写, 读者就会因人物对硬币的态度感到奇怪, 就需要后面的场面加强现实感。但是如果“看到一枚硬币, 下一个瞬间喊着‘酱油卖完了呀!’脱了裤子就跑”这样, 只能让人一头雾水。

所以大家再也不要犯少年的错误, 多加注意故事的现实感, 然后实现自己的幻想吧!

漫画编辑现场

奇幻作品最重要的是形象设计

讲译员：江藤千惠子、中村美奈子

第5回

江藤千惠子

东京都出身的漫画编辑

杂志《莉莉卡》(SANRIO)、《mimi excellent》

讲谈社的创刊元老

在香港文化传媒集团兼任少年漫画编辑

——这回是京都中央工科专业学校漫画插画科的特辑。这次暑假有9部作品应募，其中有很多幻想风的作品呢。

上回我们曾经说过幻想风作品的“起”非常重要，这回我们还是要继续强调这个“起”的重要性。这回我们看过所有作品后发现一个“不知道主角是谁”的问题。漫画为什么需要主角呢？那是因为读者能和主角同步来享受漫画故事。不知道主角是谁也就无法融入漫画的世界。那样的话，读者或许根本没有读完全篇作品就会感到无聊，而把作品扔到一边了。首先我们先借西池同学的《幻想曲》来进行解说。

——请先介绍一下选择西池同学作品的理由。

《幻想曲》中现实世界和异世界的区别分明，作者以外的人也容易进行解说。另外一个理由则是角色清单里有

很多用心琢磨过的描述。通过这些描述，我能体会到作者非常想要画这部作品的心情。有一部想要画的东西是很重要的。正是因为这一点，漫画才能向人传达一些东西。只有向读者传达这些，漫画才能够成为一个鲜活的作品。所以我也希望大家都能把自己的心意表现在漫画里呢。

认真画好阴影、轮廓线、主线吧！

在封面上画着凯罗斯、爱丽丝、库洛诺斯三个人物，但这么画是看不出谁是主角的。翻了一遍内容后，我觉得主角是优人。如果是这样，封面上就没有画主角了。对于漫画来说主角就是全部。只有主角存在才使得剧情向前发展。所以在封面上画上主角吧。另外，这个作品是幻想作品，所以也希望在封面中表现出作品主题。以现实世界为舞台的作品除了作者，读者也能了解，共有的部分很多，所以即使信息很少也能理解。但是对于幻想作品来说，读者就是上帝。作者创造了那个世界，并且如果作者没有在作品中表现的话，没有人知道那个世界是什么样子的。

《特洛伊美勒》中出现的“时间的夹缝”，表现的是和现实世界迥然不同的异世界。如果是这样异世界和现实世界到底有什么不同就需要告诉读者。此时画技就显得至关重要了。另外一点需要注意的是，画的细致程度不够。轮廓线还是希望用尺子画得认真一些。道具用钢笔或签字笔都可以。另外，在画阴影的时候要先全部涂黑，之后再用白色画出主线。阴影、轮廓线、主线仔细画的话绝对能让画面变得干净整齐。如果这三者不干净，对编辑者来说会很在意。编辑也一样是人，每天要看几十部应募的作品，肯定也会感到厌烦。第一眼看到某个作品阴影和轮廓线很脏的话，就会有一种这个作者没什么干劲的感觉，这个稿就不会被采用。如果漫画本身非常有趣画技就不用那么在意，但是因为画力不足使得漫画被埋没的例子也是有的。所以为了让编辑感到厌烦也会去看，必须要认真地画好基本的东西。在学校的作业里即使马马虎虎也不至于被老师骂一顿，即使不画背景也不会有人说什么吧。很多人都会在这里敷衍。不过这样即使成为职业漫画家也赚不到钱。为了赚钱，画出让编辑、出版社和读者掏腰包的作品是必须的。绘画的具体技能在学校可以学到，自己也可以慢慢改正。如果想要成为职业漫画家，还是要先从自己做起。

京都中央工科专门学校

这回采访的是京都中央工科专门学校漫画插画科的一二年级学生。事先募集了作为暑假作业提出的9个作品，正如本文江藤老师所指出的，在“因为是学校作业差不多就行了”这种态度下，完成度很低的作品非常显眼。江藤老师的棒喝使同学们都意识到了自己的问题。同时，江藤老师也对应募的作品发表了意见和建议。虽然有很多很严厉的批评，但还是希望同学们将这种批评化为动力继续努力。





01



02



03



04



05

只有16页的作品有没用的画格太浪费了!

第2页第1格的开头不知道是什么意思。到底是在画什么?

西池: 和地球有点像的……星球。

我现在是让作者本人解说,但实际上不可能每个读者都能听到作者的解说。所以还是画一些大家都能看得懂的内容吧。在故事开头的背景里,如果读者不能理解“这个世界是特别的,作者创作的是虚构世界”的话,就没有画这一格的意义了,这样浪费多可惜呀。想讲清楚故事,16页的画格就得塞得满满的了。也就是说,我们没有富裕的画格去画没用的和闹着玩的场面。为了完成16页的作品,在分镜的时候画上30~50页,然后删掉没用的画格才刚刚好。但是这个作品只有8页,也许为了把用不到的空间补上才必须要加没用的画格吧。那些画格我已经删去了,请参考一下。咱们接着来看第2格,我不明白这到底是要说明什么……

西池: 是要表现误入时之缝隙的灵魂。

如果是这样,加一句“灵魂掉进了时间的夹缝中”的旁白,或者加一些看上去像是“灵魂”的东西会好一些。可能是你觉得没有说明,所以只想用画面和阴影来表现吧。那也不对。把作品主题的说明或者设定的说明在需要的地方加到画面中,能大大加深读者的理解。在第一格表现世界的外观,第2格说明世界就是“时之缝隙”,在第3格表明人物是时之缝隙的守护者,整个作品的主题就能显现出来了。但是你现在的作品里没有说明,就是在缺乏幻想作品最重要的“设定”的情况下推动故事了。没有“起”而直接从“承”开始。“承”是2~13页,然后没有“转”,而是在13页的5个画格之后直接“结”束了故事。这种故事构成是很容易出现的失败的例子。

用画面表现现实世界和幻想世界的差别吧!

在第3页的第4个画格使用了表现树叶缝隙间的阳光的网点。这个镜头在设定上是发生在现实世界里,然而在第12页的第1格也有这种网点,设定上却变成了时之缝隙里。时之缝隙和现实世界是完全不同的,所以也不可能存在同一种数目吧。如果这样,现实世界的树木和异世界的树木的外观就必须完全不同。为了表现出那种不同就不要使用网点而是手绘。即使画一个完全看不出是树木的物体也可以。通过描画这种现实世界不存在的物种来让读者信服。在幻想作品里,形象设计是非常重要的。通过形象设计向读者表现异世界并使其信服是作者必须要意识到的,否则就只能画出和现实世界差不多的东西了。最后直到故事结束都不知道整个故事有意思的地方在哪。要做的是先将异世界是怎样的一个世界认真设计好,然后根据设定来作画。做到这两点才能达到创作“异世界”元素的幻想作品的最低要求。

把画面和分镜一体化

在第3页的第2个画格主角优人登场了。

在作品中,他说过好几次“日常生活真是让人郁闷”,但实际上优人的日常生活到底是怎么让人郁闷的呢,这点在分镜中没有表达出来。希望作者能够再多画出一让优人感到郁闷的具体镜头。优人误入时之缝隙的世界的时候,

我也感到很兴奋呢。要说为什么兴奋，是因为时之缝隙和现实世界是迥然不同的。但是对读者来说，由于没有体会到之前优人的日常生活的“郁闷”，所以即使把舞台转到时之缝隙也完全没有兴奋点。作品里没有表现的东西读者是不会了解的。如果想把读者拉进时之缝隙里，也就是让读者融入到故事情节中，就有必要在前面让读者看到优人的日常生活该是多么郁闷。画出的场面越让人郁闷越好。那才能够叫“郁闷”。漫画是要通过分镜和画面两方面表现的。所以一定要画将分镜内容具体表现出来的画面。另外，第3页第4格是夕阳下的镜头，那么，从正午到黄昏这段时间优人到底都做了些什么呢？

如果是就在那发呆的话，即使对读者说“郁闷”，估计他们也不会有同感吧。漫画为了让故事进展得更清晰，场所和时间的跳跃也很重要。但是这里跳跃的手法欠缺说明。把优人从正午到黄昏的活动详细地描画出来，才能更好地表现出优人的“郁闷”。

想一些让读者大吃一惊的演出吧！

在第4页第3格，优人用吃惊的表情抬着头。这是第5页第1格进入异世界后的镜头。这样，眼睛就成了焦点。用这个画面来表现这个焦点有点太可惜了。可以试试全部涂黑，然后从眼睛中留白的部分表现异世界的景象。这样，下一格时之缝隙登场的情景就能出现在读者脑海里了。场面转换的镜头在第1格画场景是一般规律。但是作者并没有画场景，而是把优人惊讶的表情弄过来了。也就是说，想要向读者传达的是优人吃惊的心情吧。用优人眼中映出的一时间的景色展现给读者，然后在下一个画面中画出异世界的建筑来清楚地表现出两个世界截然不同的情景，对于故事情节的推进更有帮助。我举的这个例子其实是谁都会的笨办法，但是从这回应募的作品中却没有一个人用这种表现手法。即使大家觉得这种手法很无聊很滥俗，我还是希望大家能试着画一下。大家现在所画的就和心里所想的一样，基本没有演出。但是只想什么画什么是没法成为职业漫画家的。

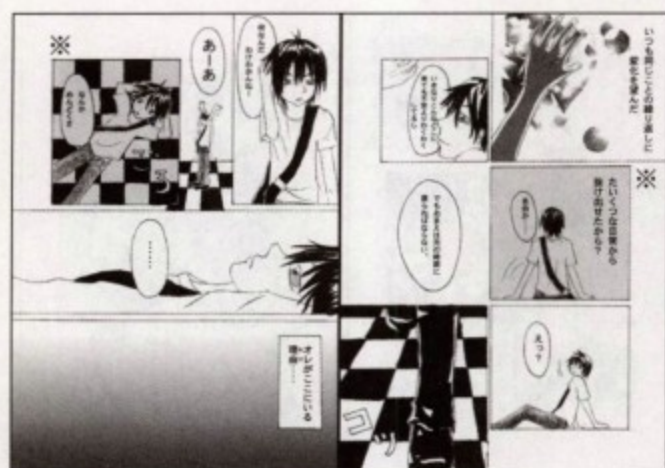
仔细斟酌登场人物的作用，将登场人物减到最小

在第2页的第3格和第5格，克洛诺斯和凯罗斯登场，但是为什么时之缝隙的守护者有两个人呢。即使在看过后半部分之后也没弄明白守护者为什么必须有两个人。守护者有两个人实际上在这里就是多余的。比如说克洛诺斯的职责是放逐灵魂，而凯罗斯的职责是纠集灵魂这样，给两个人不同的职责，两人缺一不可的设定的话，在这里就能说得通了。

应募前交上来的设定笔记里对凯罗斯和克洛诺斯是怎样的人物有很多描写。但是作品中并没有反映出来。辛苦作出来的设定如果不能在漫画中反映出来就太可惜了。另外，在第5页第3格爱丽丝也登场了。这个爱丽丝的存在意义又是什么呢？

西池 克洛诺斯和凯罗斯想把优人送回原来的世界，但是又有点说不上口的样子。爱丽丝是把克洛诺斯、凯罗斯和优人联系起来的角色。

遗憾的是作为读者，我一点也不明白这三个人之间职责的区别和爱丽丝存在的意义。下次一定要写明白。之



06

07



08

09



10

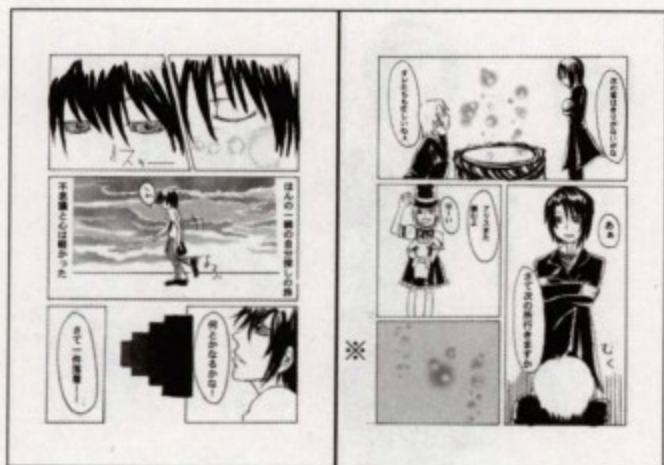
11





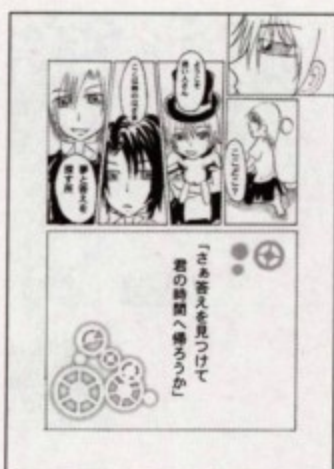
12

13



14

15



16

前已经重申过几次了，如果不画出来读者是无法了解的。特别是幻想系的场合，如果不能让读者融入作者创造的世界中就是失败的作品。一定要把自己创造的世界中有趣的地方表现出来。毕竟作为作者，是想要让读者感同身受的。能做到这些的只有漫画作者。这个世界只存在于作者的脑海里，只有当作者把它画出来的时候，读者才能感受到这个世界。但是这个传达（感受）又达不到100%。所以更有必要认真细致地画。

注意不要带着自己的浮躁和小毛病来画

说起作画细致，在第6页第5格只是为了表现事件经过就用了那么大的画格，而在第7页2~5格背景是纯白的，为什么不画背景呢？

西池 我不是很擅长画背景，所以就省略掉了……

多多练习吧。这回应募作品中有很多人没有画背景。如果别人因不擅长就不画背景了，那么自己画出来得分就要高得多。不是说一定要画得多好，线稿显得很乱也没关系，但是一定要认真地画出来。只要坚持努力，肯定对将来有好处。幻想系作品只要画上背景就能反映出设定。这时，如果有人问为什么要画背景，正如我刚开始说过，如果没有“起”，故事是无法进行下去的。如果主题设定和角色设定在作者脑中并没有定下来是没法画背景的。喜欢省略背景的毛病一定要赶快改掉。如果想成为职业漫画家，背景就一定不能忽视。感情线也就是横网点也没怎么用吧。现在你的作品里只有第7页第1格用到了，不要那样半途而废，要用就用到底。有时把闪光网点等感情线加进去对于网点的“演出”强化很有帮助。把现在所说的都重视起来吧。大概作者也比较喜欢这个作品，但是还谈不上热爱。所以这个作品里能感觉到很多浮躁的地方。如果这样，花钱来上学就没有什么意义了。反正也要画完原稿，不如拼全力画一个能够往出版社投稿的作品。这样随随便便地画也达不到锻炼自己的目的。如果一直画这种不能拿给编辑看的作品，你的水平就会越来越低。漫画家应该同时动脑动手。多动手就会养成习惯，如果浮躁地画，画面肯定也会越来越毛糙，想改过来就费劲了。职业漫画家是不能有浮躁的毛病的。要么改，要么一下就被否掉，就是这样。

没有“起”也就没有“转”

西池觉得这个作品中高潮的部分在哪儿？

西池 只有没有日常那些令人难受的事，不管是不是逃避都无所谓这种感觉……

那要怎么变得精彩起来呢？如果是电视剧，要在日常生活中突然发生某个异变，然后因此主角自身也会发生变化才能进行下去。如果不管是不是逃避都无所谓，就没有心理变化了，自然也就没有高潮部分了。读者需要的是一部“剧作”，能够紧张、兴奋、感动地流下眼泪的故事。而不是从日常生活变成非日常生活，或者再变回来的过程中什么起伏都没有的故事。咱们先来看一下这个故事的起承转结。我的构思有主角是优人和主角是克洛诺斯两种模式。主角是优人的场合，日常生活是一个无计可施的存在。和朋友的关系，父母的关系，还有学校的事。把这些细致地描绘，然后把优人那种理想和现实的隔阂再现出来。自己没有行动也就不能

实现理想，而对无法实现理想的自己感到自卑和郁闷，逐渐在这个恶性循环中失去精神平衡，误入了时之缝隙。但是即使到了时之缝隙，优人仍旧不会主动行动起来，这时，克洛诺斯和凯罗斯告诉他这样下去他就会死。害怕死亡的优人大闹一番，于是时之缝隙自身出现了扭曲，克洛诺斯和凯罗斯中只要有一个人受伤那么时之缝隙的世界就会陷入危急中。优人被克洛诺斯和凯罗斯赶出了这个世界，终于回到了现实。这时他体会到，即使是在自己感到郁闷的现实生活中，也有对于生存这一理想的渴望，于是终于开始主动行动起来。

回到现实，优人终于意识到，错的不再是令他烦闷的日常生活，而是不愿主动行动的自己。变化点是，如果把刚登场的优人作为A，那么，最后的优人必须和A有所不同。也就是说不管是否幸福，都必须和最开始的状态有所差别。不能毫无变化。A改变的奇迹即某个事件使A的心理出现变化。那就是高潮部分，故事的“转”。

——如果以克洛诺斯为主角，故事又会如何呢？

首先要先定好时之缝隙是怎样的一个世界。那个世界有什么人，在克洛诺斯和凯罗斯上面还有没有下命令的人。在时之裂缝是否只有克洛诺斯、凯罗斯和爱丽丝三个人。是否有建筑物和自然环境。误入这个世界的人类是不是必须只有一个人，还是可能几个人同时进来。然后，在设定克洛诺斯的职责的时候，我们先设定他会选择一个人类。然后克洛诺斯和凯罗斯通过救助那个人获得提升，最后成为像神一样的存在。这对两个人都有利。但是不利的是没有救活，误入世界的人死去的场景。那整个故事就是围绕这两个人要如何避免不利只获得有利条件。西池同学对作品很有热忱，但是表现自己的热忱的能力不足。今后的课题是，分镜完成后，为了让它能够用画的形式表现，而要进行不断的绘画练习。幻想漫画是要给读者展示大量的画面使读者信服。这么看来，幻想系漫画也是很难的。

选择读者能想象到的动物吧！

接下来稍微介绍一下佐佐木同学的《老鼠王国》。作画很细致，画格分配得很好，整个画面也很协调。但是，故事上没有“起”，所以不知道这个作品到底想明确地传达什么。名叫阿露修的女孩子到底住在一个怎样的世界，老鼠王国又是怎样的国度，会说话的老鼠和不会说话的老鼠的区别是什么等，幻想世界最基本的设定没有反映出来。在作品中，阿露修被描绘成一个和谁都能成为好朋友的形象，但这种女孩子实际在学校如何呢？是那种烦人的家伙还是普通的女孩子呢？如果加上一个对于平时生活的描写，读者的印象就会完全不同。叫做华生君的这个男孩子也是一样，设定上是没有一个朋友的，但是为什么呢？还有一个很大的疑问，就是普通的男孩子会说去抓一只老鼠来交朋友吗？漫画的受众都是普通人，这里也希望能用普通人的想法去考虑。即便舞台是幻想世界，人类也是很现实的。而且为什么动物要选择老鼠呢？我不大明白。

佐佐木 因为比较好画……

选择动物的时候要根据动物的形象来选择。一般人对老鼠的印象都是敏捷、到处都是、脏兮兮、不卫生，对女孩子来说是很恶心的感觉。虽然正面和反面的要素都有，但在日本仍算是褒贬不一的动物。佐佐木同学的画风比起少女漫画

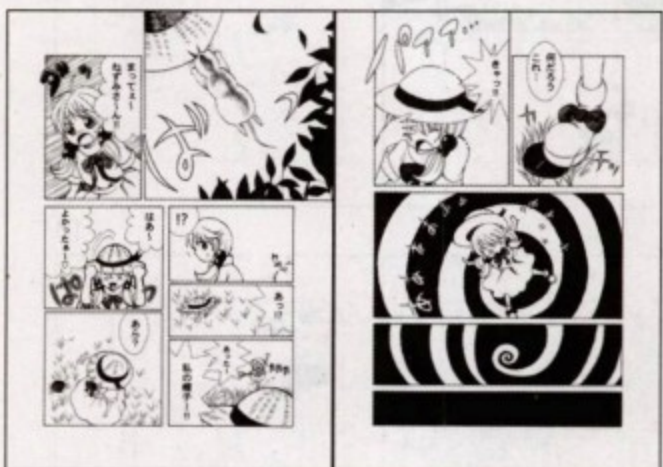


01



02

03



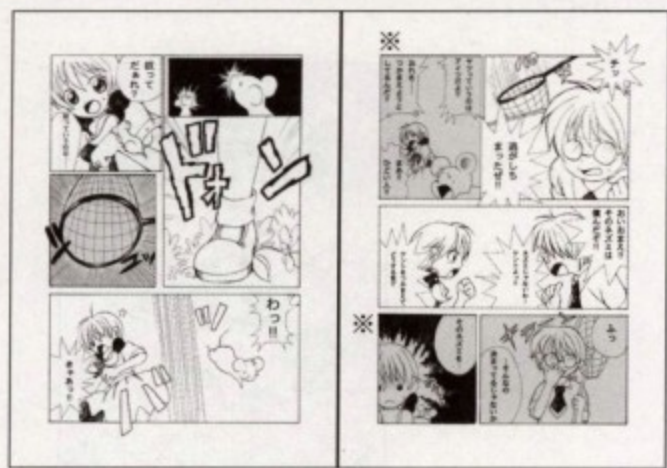
04

05



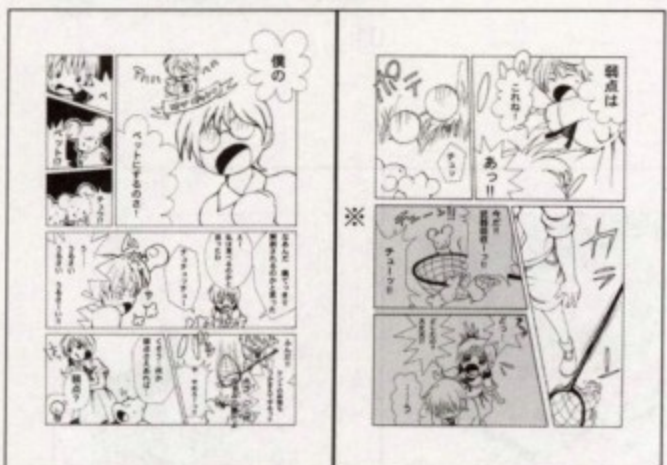
06

07



08

09



10

11



12

13



14

15



16

更像是读者年龄层较低的幼年漫画的画风，如果是这样，小学生中的小女孩对于老鼠的印象如何，要先考虑到这些。

不能只是图自己省事，也要想到要对读者传达什么想法。决定这些的正是作者。

把主题明确了，高潮部分也会更好理解

如果阿露修是主角，在对朋友的态度上和男孩子出现了分歧，是作品的“转”。但是这里读者并不了解想和老鼠交朋友的华生君的性格，也就感觉不到精彩了。佐佐木同学觉得哪里是高潮部分呢？

佐佐木 是和老鼠战斗的地方。

如果那里是高潮部分，整个作品主题的选取就完全不对头了。为什么觉得战斗场面是高潮呢？

佐佐木 想把事件发生的地方画成高潮部分。

如果把老鼠和人类战斗的地方作为高潮部分，那事件发生时就必须也是高潮部分。我一直以为是女孩子用老鼠去找朋友的故事呢。如果是这样，第13页第1格的“我来当你的朋友吧！”就是高潮部分了。但是有一个问题，如果“我来当你的朋友吧！”是高潮，可能主角是华生君显得更自然。也就是说和之前介绍的《幻想曲》一样，主角是谁都弄不清楚了。作者和读者间为什么会出现这种偏差呢？还是因为故事缺少一个“起”的部分。没有确立一个主题所以“起”就画不好，这是佐佐木同学最大的问题。要先在自己脑海中确立一个主题和设定，然后把自己认为是高潮的部分明确地展现给读者。创作幻想世界真的不太容易。这回参加专栏的同学中还没有人能把自己创作的作品主题把握得很好。还是大家画过的作品太少了。现在画出来的完成版原稿一年也就几部吧？那是不够的。即使是分镜也好，要画几十甚至上百部。即使成为职业漫画家之后，一个月也要画30页以上的完成原稿。对于职业漫画家来说那是当然的，对于志愿成为职业漫画家的朋友，一定要每天努力练习。现在大家来到学校已经踏出了第一步，希望在接下来的学习中继续努力实践。



Comickers的漫画技法新系列

——“激漫”系列

定位于漫画绘制，面向于初学者的漫画、插画技法系列。

简单易懂，附有图片详细解说！

水品孝之的新作四连载《明天的Tanto先生》深受好评！



《激漫1: 简单十步! 教您学会画漫画》

定价: 29.80元

如何学会画漫画? 本书把漫画的创作过程最大限度地压缩成十步, 只要掌握了这十步就可以轻松地画漫画了。书中还介绍了很多漫画名家的绘画技巧, 解说生动、详细, 并且对初学者提出了一些关于漫画工具的选择和发表作品等的建议。本书是“漫画高手速成系列”的第一部, 面向“想从现在开始学画漫画”的人, 是漫画爱好者必备的练习书!



《激漫4: 美少女的绘画技巧与造型》

定价: 29.80元

擅长描绘可爱的美少女形象是一个漫画家成功的秘诀, 那么怎样画出可爱的美少女呢? 本书就介绍了把握女性身体构造平衡、描绘女性身体各个部位的方法, 以及美少女服饰和姿势的画法, 并刊登了大量人体姿势参考素材, 供读者模拟练习, 培养整体平衡感, 进而成为受大众欢迎的漫画高手!



《激漫2: 完美掌握画笔的使用方法》

定价: 29.80元

本书是面向想要画出更美、更流畅的线条, 以及迫切地想要画好漫画的人士准备的练习集。它逐步介绍了画好漫画必需的训练项目, 例如“准备绘画”、“描线”、“用尺子画线”、“效果及笔触”等内容, 直至你能够熟练地使用蘸水笔, 画出备受人们欢迎的作品。即使是首次握笔的初学者, 按照本书的训练步骤反复地练习, 也一定能成功。



《激漫5: 漫画人物角色设定的技巧》

定价: 29.80元

无论是漫画还是动漫游戏中, 越来越重视人物的角色设定。怎样让自己笔下的人物性格鲜明起来, 让自己的漫画人物魅力四射是这本书的重点之处。本书中介绍了在绘画人物之前, 首先要自己考虑人物的心理及性格等一些特别的技巧。



《激漫3: 男性人物的绘画技巧与造型》

定价: 29.80元

如果缺乏人体骨骼和肌肉的知识, 难免会画出奇怪的、别扭的作品。只有仔细观察人体, 并且反复练习, 才能迅速掌握绘画人体的方法。本书为读者详细解说描绘漫画男性角色人物的秘诀, 介绍如何把握人物平衡、让人物比例与画面相协调的方法, 尽量使读者描绘出优秀、完美的作品。



《激漫6: 初学者也能画! 用Photoshop绘制漫画的超级技巧》

定价: 29.80元

本书介绍了Photoshop软件的各种功能和工具的使用方法, 以及用Photoshop进行CG绘图的基本知识及需要的准备工作。详细的操作步骤与讲解, 让你轻松学会用Photoshop绘制漫画! 为提高漫画爱好者的水平, 书中还介绍有日本漫画名家用Photoshop绘图时上色的技巧, 希望这些能够成为你绘图时的参考。



《激漫7: 画出更美丽的颜色! 画材的使用方法》

定价: 29.80元

本书介绍画材的种类、特性和漫画名家使用画材的技巧, 以及颜色的使用及配置方法, 让你画出最美的、最受欢迎的漫画!



《激漫10: 漫画故事的构思与创作》

定价: 29.80元

本书介绍了5种类型共14种题材的漫画故事的构思和创作实例。少女漫画的恋爱、成功和OL题材, 少年漫画的运动、推理抓捕和武侠题材, 魔幻漫画的精灵、时代魔幻和幽灵题材, 恐怖漫画的妖怪、幽灵屋和跟踪狂题材, 主妇漫画的婆媳大战和邻居纷争题材。通过实例, 分析创作技巧, 最后将两个漫画题材的内容进行延展和扩充, 让读者深刻体会漫画故事的构思与创作方法与技巧, 创作出有自己独到之处的漫画故事。



《激漫8: 轻松简单! 用电脑绘制漫画》

定价: 29.80元

本书的第一部分介绍了专业漫画家在创作过程中采用的数码技术, 第二部分为现在漫画CG制作过程中使用最多的Photoshop、Comicstudio、COMICWORKS等3种制作软件的使用方法, 最后一部分介绍了漫画CG制作的必要素材及制作中的必要保存方法、解像度等, 使你轻松成为一个漫画CG制作高手。



《激漫11: 跟日本名家学插画! 漫画与插画技法入门》

定价: 29.80元

很想创作, 却不知灵感从何而来; 创作草图时, “画面看起来千篇一律”构图总是不够理想; 怎样才能让人物形象更加生动; 上色时掌握不好晕染和渗透的技巧……这些插画绘制中经常令人困惑的问题就由本书来为您解答吧! 跟着日本名家学习专业的插画技巧, 您也能按照自己的心意画出精美的插画作品! 本书旨在让没有任何绘画基础的初学者掌握专业的插画技巧, 创作出合乎自己心意的插画作品。



《激漫9: 漫画绘画技巧提高篇》

定价: 29.80元

本书和“激漫”系列的第一本书一样, 从画材的介绍到绘画的技巧作了说明, 另外, 介绍了画面的构成等绘制漫画的高等技巧。透视感觉也是本书的介绍重点。最后一部分介绍了如何给人物起名字及扩展创作思路的训练手法。卷末, 教你迎合漫画商的想法, 思考整个漫画的创作。

本系列丛书第1部至第11部已经出版! 详细信息请登录: www.booklink.com.cn

日本插画作品大赛

这次大赛收到了许多稿件，我们表示非常感谢。
评审会面对这么多优秀的作品因很难取舍而感到十分苦恼。

★金奖★



“World Map”

北海道 HIRO

丙烯酸画具、水彩

人作为世界的一部分，画面整体非常统一。

凭借雄厚的实力HIRO获得了第一名。大概是因为将人物放大描绘能够使感情更好地融入其中，在这股感情流动的背后，世界作为一个整体展现出来。在色调、构成和配色上都是一幅佳作。我们无法将视线从专心深邃的主题中移开。（光）



“邮局与晚餐”

静冈县 水季
不透明水彩、石膏

住在邮局的两位年轻人，白羊和黑羊。

这是一部热闹非凡，注重细节的佳作。每次看都能觉察到新的画风和作品主题，这是总能给我们带来惊喜的水季的魅力。不光是自己在绘画中得到快乐，而且也能给看的人带来欢乐是绘画的初衷。如果能够在华丽的颜色中稍稍增加一些变化，那么画面就会变得更加引人注目。（光）



“AWAI (间)”

京都府 HOJYOI
插图

画面表现出了面对面的两个人以及他们之间的心、时间和距离。

好久没有作品的HOJYOI在独特的色彩使用上又增添了魅力。清澈的水面，白、绿、红的存在感极强的主题虽说很好，但是从层次上来说，右上方的紫色稍微有点多余。（K）

★
银奖
★

“心的祝福”

鸟取县 Mumu
插图

一直以来在用色方面都很有感觉的Mumu。这次的作品是一幅华丽且深邃的画面。虽然画面看起来平淡无奇，但是实际上却充满了细致的构成和设计的力量。我还想看到其他各种各样的作品主题。（光）



“梦中的鲸和空中漫步”

东京都 Noa
透明水彩

画面描绘了欢快的气氛。

这位也是好长时间没有作品的Noa。他仍然保留了平淡细致的特点，如果能够使画面变得更有生气，更能吸引人就更好了。我很期待他下一幅作品。（K）



★ 铜奖 ★



“升起的人”

京都府 KURO 25岁
透明水彩，彩色不透明水彩

从少女的裙中生出许多小鸟的样子。

将简单的主题作为背景，空旷的空间和颜色的控制起了作用，创作出了独特的“空间”。画面已经无法完全传递出信息，粗犷的线条中却闪现着细致的光芒。（K）



《体育的时间》

奈良县 **Shigure** 21岁

Photoshop

在魔法和怪兽的世界中，魔法学校的体育课时间。一边想着自己实习的时候一边作画。

对作品主题进行了很好的归纳，在构图上也得到了很好的表达，是一幅有力量的作品。虽然数码的很有趣、厚重的着色方式也很不错，但是对于有点不准确的印刷精度问题我一直放心不下。如果可能的话希望尽量用高清晰度的方式来慢慢进行观看。(K)



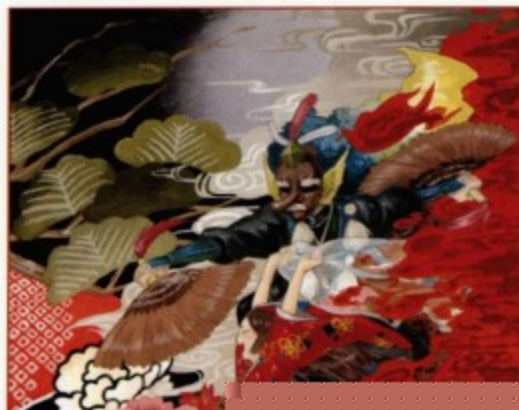
《寻找的东西》

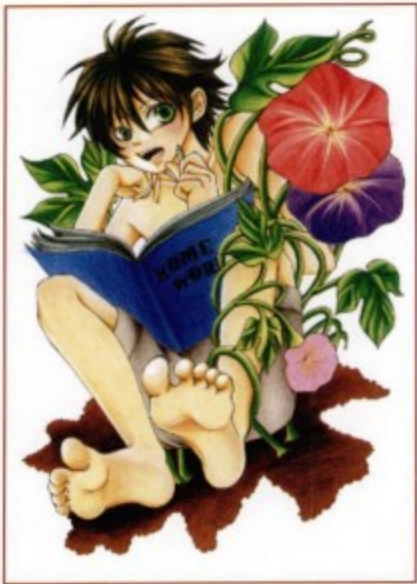
京都府 **岩崎仁弥** 21岁

Painter

因为找到了一个感觉还不错的废弃的公共汽车，所以就以这个为原型进行描画。

这是个很引人注目的中心思想和构图的胜利。如果让色调不统一，再把颜色数增加一些的话会更好一些。如果注意看细节，会有好不容易费力表现出来的褶皱和污迹，但是如果只是粗略地看一下会有着色很杂乱无章的感觉。(K)





《无题》
京都府 笹Panda 20岁
油性笔，彩色铅笔
这是一幅暑假时的作业。

这幅画的整体构成和颜色使用都很漂亮。如果能在背景上多下一点工夫，整个画可以变得更好。为了表现出作品主题，连画作的角落都必须多下工夫。（光）



《架刑》
爱媛县 一瀬雨
丙烯绘画工具
这幅画没有描绘十字架，而是表现了架刑。

这是一幅冲击力很强的作品。但是没有表现出层次感，颜色的构成还有缺陷。希望作者可以对于光的加入方法再进行研究，并且照着这个模式继续进行创作。（光）



《来制作美味的点心吧》
京都府 智珠 28岁
透明水彩，日本纸，蕾丝花边，亮片，刺绣
这幅画表现出作者很热衷粘贴画，画得也很有意思。
这幅画对于粘贴画的优点充分的表现令人满意。例如透过背景可以看到制作好的点心等。只是在细节部分的粗糙会显得很明显。（K）



《去冒险吧！》
岐阜县 浅葱空 20岁
油性笔，白板
这幅画表现的是在街上闲逛的三个人。我很喜欢那种由半木构造的房子构成的街景。
这幅画和上次的一幅一样，仍然让人有一种不稳定的感觉。而且给人一种着色比主线差的感觉。（K）



《无题》
静冈县 Jyunya
透明水彩
这幅画是在留意了光的落点之后而创作的。描绘出了一种介于现实和虚幻之间的感觉。
虽然这幅画表现出了作者的认真和构图方面的准确，但相反这些又会让人有一种画面被限定的感觉。今后再画的时候，如果能够随意一点可能会有更好的效果。（K）



《雨之日的……》
京都府 月代Atsuto 26岁
钢笔，彩色墨水，白板
这次的画作稍微改变了一些颜料的着色方法。要说到为什么这样做，不觉得过分强调调雨伞没有意义吗？
这位作者很擅长把握没有改变的稳定的画面的，但是对画面的右边再进行一些颜色的整理吧。因为黑色比较强，所以希望能把想让人看到的黑和除此之外其他的黑区分开来。（光）

★ 初次投稿奖 ★



《银色头发的女战士》
北海道 三境 18岁
Photoshop
这是我第一次投稿。这幅画表现的是一个拿着武器的孩子，让人有一种很帅气的感觉。在人物的服装上我苦恼了相当长的时间，现在画出的这幅画我自己特别满意。
这幅画让我感觉作者在某种程度上已经确立了自己的画风，对于整体上都差不多的画面主线的处理，更细节部分的浓淡层次等问题，还有很多和绘画质量相连的部分，我对作者将来的作品抱有很大的期待。（K）



《乌冬牛仔》
大阪府 江户 29岁
Painter，Photoshop
我因为很热衷于看塞尔乔·莱昂内导演的西部电影，所以有了一种想画混合着日式风格和西部风格的插画的想法。
这幅画整个的构图和画面构成，还有创意都十分有意思。可惜的是，虽然在原画的画面上调低了色调，但这些被印刷出来后难免会让人觉得难以理解。现在画面左上部分都变成了一样的颜色，这是很可惜的。下次注意把后面的建筑物的亮度调低一点，可以让读者产生一种画面有深度的感觉。（光）